SCIENCE & VIE

N° 50

ISSN 0247-1132

12,00

JEUX & STRATEGIE

EXCLUSIF

ENQUETE : A QUOI JOUENT LES FRANÇAIS ?

EXPLOSIF

"AVION" : GARE AU CRASH !

NUMERO 50

LES ANNEES DE JEU





GRAND CONCOURS : GAGNEZ UNE "DEUCHE" ET 500 AUTRES PRIX

M 2543 - 50 - 30,00 F



OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT A L'OCCASION DU

50ème NUMERO DE SCIENCE & VIE JEUX & STRATEGIE

ABONNEZ-VOUS A JEUX & STRATÉGIE ET ÉCONOMISEZ 55 F

125 F

6 NUMÉROS PAR AN

SEULEMENT

au lieu de 180 F*

* Nouveau prix de vente au numéro

JEUX & STRATEGIE

SUR LE ZINC
SIMPLES ET SYMPAS, LES JEUX DE BAR SONT PARFOIS FUTÉS. ON JOUE L'APÉRO ?

SUR LE FIL
KASPAROV ÉGALISE À LA DERNIÈRE MINUTE ET GARDE SON TITRE : TOUTES LES PARTIES DU MATCH.

SUR LA ROUTE
CARCRASH, LE PLUS BARBARE DES JEUX SUR MINITEL, EN ENCART PRÊT À JOUER. CONDUISEZ-VOUS MAL !

N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE RÉFLEXION

OUI je m'abonne pour un an à JEUX & STRATÉGIE au prix spécial de **125 F,** que je règlerai à la réception de votre facture.

Nom, prénom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville ....

Signature :

Offre valable jusqu'au 15 mai et réservée à la France métropolitaine.



CORRESPONDANCE-REPONSE

**VALIDITE
PERMANENTE**

A utiliser seulement en France Métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g

EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 54475
75385 PARIS CEDEX 08



3 + 1 Pour l'achat de trois références ci-dessous, la quatrième, au choix, est gratuite. Le superbe catalogue FAIR PLAY (+ 350 références de jeux, pour tous) sera joint gratuitement à votre colis quel que soit le montant de votre commande.
La tornade souffle également sur le Minitel. Achat rapide, achat facile. Tout le catalogue est présent et tous les jeux expliqués. Composez le 36 15 code CCM
24 h sur 24 h
CATALOGUE
FAIR PLAY
Gaston + jeu du bac
180 F
Réf. 8201
CHILL
126 F
Réf. 9056
CLAIM
Réf. 8206
140 F
Vampo + Tangram
Réf. 8202
165 F
ROMA
190 F
Réf. 8207
Piste 32 cm + 5 dés
+ Bloc Yam + Tarot + Tapis
Réf. 8203
185 F
M.C. ESCHER
205 F
GASTON
LE CONTRAT IMPOSSIBLE!
CLIC
169 F
Réf. 8208
120 F
Puzzle 1000 pièces
CASCADE Réf. 8204
134 F
SEXY folies
Réf. 8205
Règles Avancées
ZARGO'S LORDS
190 F
Réf. 8209
CHILL : EXTENSION
AU JEU D'EPOUVANTE
Réf. 9057
MURDER PARTY
Jeu de rôle
Vol de nuit pour la mort
Règles avancées combats
NOUVEAU Réf. 9070
175 F
225 F
Fantômes (stratégie)
+ Satanix + Mastermind
FANTOMES
Réf. 8210
Organisez une murder-party
Réf. 9003
126 F
3+1
La Tornade des promos
BON DE COMMANDE
à envoyer à FAIR PLAY. ZA 95500 LE THILLAY (1) 39 88 33 66
Article
Référence
Montant
Si vous avez choisi 3 articles indiquez la Réf. du 4e gratuit
GRATUIT
Indiquez votre adresse
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
COMMUNE
JOINT A VOTRE COMMANDE
Chèque bancaire
Chèque postal
Mandat-lettre
Contre remboursement (+ 17,90 F)
Montant de la commande en date du
Participation aux frais d'envoi
2400
Si contre remboursement + 17,90 F
TOTAL
SARL IPSOFACTO FAIR-PLAY
CAPITAL 50 000 F. RCS PONTOISE B 338 240 914
Pour recevoir uniquement le CATALOGUE cochez la case et joignez 5 timbres à 2,20 F ou un chèque de 11 F.
J & S 50

LE JOURNAL DE JESSIE

ALLEZ... LES MEDIOCRES!

Tenez, puisque vous vous obstinez à ne pas m'envoyer de jeux sympas, j'en ai demandé un à mon génial copain Louis Thépault. C'est... le jeu des médiocres! Ah, vous vous sentez visés?

C'est un jeu de cartes pour trois joueurs. On distribue à chacun les 13 cartes d'une même couleur d'un jeu de 52 cartes. Ainsi, chacun reçoit les mêmes cartes, en valeur, bien sûr.

A chaque tour, chacun des joueurs pose, face cachée, une carte de sa main de son choix. Quand les trois cartes sont posées, on les retourne. Le pli revient au "médiocre", celui qui a posé la carte de valeur intermédiaire. Par exemple, le pli comportant R ♠, 10 ♥ et 6 ♣ revient au joueur qui a posé le 10 ♥. La valeur des cartes étant, dans l'ordre décroissant, As, R, D, V, 10... 2.

Si deux, ou trois, des cartes posées ont la même valeur, chacun reprend sa carte et la remet dans son jeu.

La manche continue jusqu'à ce que les 13 cartes de chacun soient épuisées. Il se peut qu'en fin de manche, des joueurs aient gardé en main des cartes identiques et que le dernier, voire l'avant-dernier pli, ne puisse être emporté. Dans ce cas la manche s'arrête aussitôt.

A la fin de chaque manche, on compte les plis ramassés par chaque joueur. La partie se déroule en cinq manches. On fait alors, pour chaque joueur, la somme de tous les plis qu'il a ramassés. Ne sera déclaré vainqueur ni le meilleur, qui a ramassé le plus de plis, ni le plus mauvais qui en a ramassé le moins, mais le "médiocre".

En cas d'ex aequo à ce moment, on dispute une manche supplémentaire. J'ai essayé. C'est super. Envoyez-moi des jeux aussi amusants et vous gagnerez tout de suite un abonnement d'un an!

TAPIS-TAPIS VERT!

Oui, je vous dois les solutions de quelques problèmes posés dans les deux derniers numéros.

1. Quelle est la probabilité pour que sur un an (365 tirages successifs) sorte au moins un carré?

Comme c'est souvent le cas en calcul de probabilités, la meilleure façon de résoudre ce problème est de calculer la probabilité complémentaire, c'est-à-dire ici la probabilité pour qu'après 365 tirages consécutifs, ne soit jamais sorti un carré.

Sur les 4 096 combinaisons possibles, il y a 8 carrés. La probabilité pour que, sur les 365 tirages consécutifs, ne sorte aucun carré est donc $\left(\frac{4088}{4096}\right)^{365}$. Un rapide calcul (ha ha) nous donne 0,49. La probabilité pour que sorte au moins un carré en un an est donc de 1 - 0,49 = 0,51. Juste un peu plus d'une chance sur deux.

2. Quelle est la probabilité pour que la même combinaison, jouée tous les jours, donne lieu à au moins un gain avant le 11[e] tirage?

Ici encore, le plus simple est de calculer la probabilité complémentaire, c'est-à-dire la probabilité pour qu'après 10 tirages, la même combinaison n'ait donné lieu à aucun gain.

La probabilité sur un tirage, de ne pas voir sa combinaison rapporter quelque chose est:

$$\frac{1372 + 2401}{4096}$$

(voir l'article dans le n° 48)

La probabilité pour que, sur 10 tirages, on n'ait rien gagné est:

$$\left(\frac{3773}{4096}\right)^{10} = 0{,}44$$

La probabilité pour qu'avant le 11[e] tirage la combinaison rejouée tous les jours donne lieu à un gain est égale à 0,56. Plus d'une chance sur deux... mais guère plus!

3. Le plus difficile. Sur vingt ans, c'est-à-dire 7 305 tirages, on pourrait s'attendre à ce que chacune des 4 096 combinaisons possibles sorte au moins une fois. Est-ce si sûr?

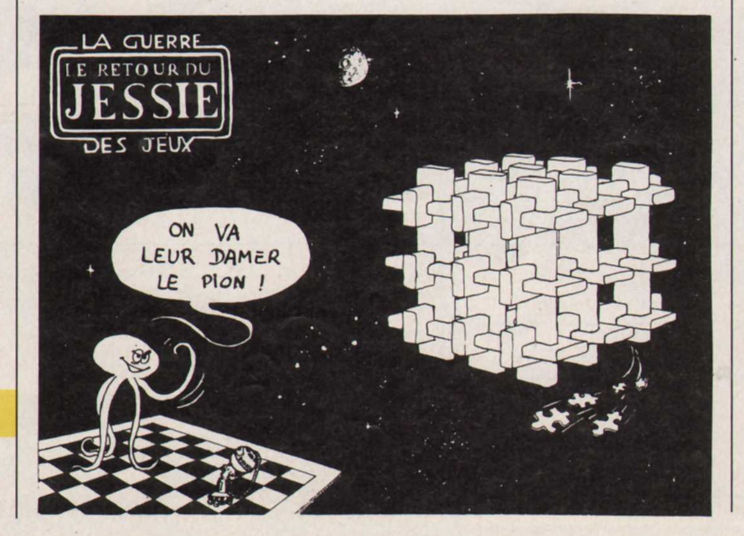
La probabilité pour que ce soit le cas, facile à formuler, semble beaucoup plus délicate à calculer. Didier Maillard et Gérard Lavau arrivent à la même conclusion en donnant une formule d'application qui ne peut se simplifier et qui resterait inaccessible au calcul, même avec un micro-ordinateur.

On peut cependant progresser de la manière suivante:

Si au lieu de considérer 4 096 résultats équiprobables, on prend successivement des jeux à N= 6, 8, 10... résultats possibles, on peut calculer que la probabilité pour que chaque résultat différent apparaisse au moins une fois après 2N tirages diminue lorsque N augmente. La probabilité pour que les 4 096 résultats différents sortent en 8 192 tirages doit donc être très petite: et celle en 7 305 tirages infime!

Gérard Lavau estime que la probabilité ne dépasse 0,5 qu'au bout de 100 ans et Didier Maillard a calculé qu'au bout des 7 305 tirages, la valeur la plus probable pour le nombre de combinaisons différentes sorties est de 3 405, et que la probabilité pour que cette valeur soit inférieure à 3 300 ou supérieure à 3 500 n'atteindrait pas un... dix-millième pour cent!

C'est, décidément, un problème riche! J'attends vos courriers!



ENL!

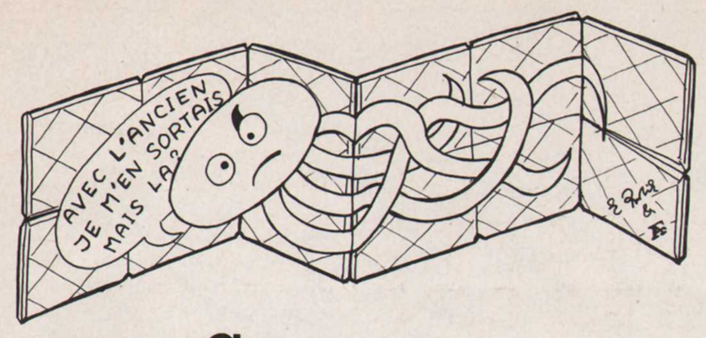
Vous vous souvenez? Il s'agissait d'Egalité Numérico-Littérale où la somme des nombres écrits en toutes lettres est égale de chaque côté du signe "=" mais où l'on trouve aussi les mêmes lettres en nombre égal. Je vous suggérais de trouve l'ENL au total numérique le plus faible et au nombre total de lettres le plus faible. Vous aviez trouvé? Hein? Vous m'épatez! Enfin, je vous redonne la solution, juste pour vérifier...

CENT + SOIXANTE + SEIZE + SEIZE + SEIZE + QUATORZE + QUATORZE + QUATORZE + ONZE + DIX + DIX + DIX + CINQ + CINQ + QUATRE + UN + UN + UN +UN +UN = CINQUANTE + CINQUANTE + CINQUANTE + QUARANTE + TRENTE + QUINZE + QUINZE + DOUZE + DOUZE + DOUZE + SIX + SIX + SIX + SIX + ZERO + ZERO

LA TACTIQUE DU TIC-TAC

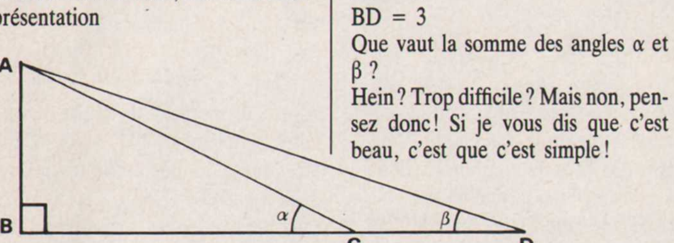
Avez-vous trouvé la bombe placée par Patrice Salvy?

Il vous fallait au pire 65 essais. La démonstration est longue. J'ai la flemme de vous l'exposer ici. Mais, vous me connaissez? Vous pouvez me faire confiance!



Connu... mais beau!

Encore un classique admirable. Il m'a été signalé par Pascal Marmot de Barcares. Le voici, dans une autre présentation



A B D est un triangle rectangle.
AB = 1
BC = 2
BD = 3
Que vaut la somme des angles α et β ?
Hein ? Trop difficile ? Mais non, pensez donc! Si je vous dis que c'est beau, c'est que c'est simple !

Bonne annee (bis)

Une grille remplie de multiples de 71, tous différents, c'est ce que vous demandait de construire Hubert Manem. J'avais même oublié de vous préciser, en utilisant tous les chiffres de 1 à 9. Voici la solution

1	9	8	8
5	5	3	8
6	1	7	7
2	4	8	5

Le singe et les noix de coco

Vous avez été quelques-uns à vouloir me piéger avec ce bon vieux classique du "singe et des noix de coco" repris sous sa version originale (Rémy Passevent) ou présenté sous un autre habillage : les perles et le chamelier (Eric Chevalier) ou encore Rouky et les balles de golf (Virginie Zaltzman). Pour que tous les lecteurs de *J&S* puissent en profiter et m'écrire à son sujet, voici l'énoncé de ce problème qui, en son temps, fit couler beaucoup d'encre. (Extrait des *Problèmes et divertissements mathématiques* de Martin Gardner, tome 2).

"Un naufrage amena cinq hommes et un singe sur une île déserte où ils passèrent le premier jour à cueillir des noix de coco pour se nourrir. Ils en firent un tas, puis s'endormirent pour la nuit.

"Mais, après qu'ils furent tous endormis, un des hommes se réveilla, et, pensant qu'au matin il pourrait y avoir une dispute sur la répartition des noix de coco, décida de prendre sa part. Il divisa donc les noix de coco en cinq tas; il en restait une qu'il donna au singe, puis cacha sa part et rassembla de nouveau tout le reste.

"Peu après un autre homme se réveilla et fit de même. Il restait également une noix qu'il donna au singe. Finalement, les cinq hommes firent la même chose, l'un après l'autre, chacun en se réveillant prenant un cinquième du tas de noix où il en restait une qui était donnée au singe. Et, au matin, ils divisèrent les noix qui restaient, ce qui donna cinq parts égales et une dernière qu'ils donnèrent au singe. Naturellement chacun dut savoir qu'il manquait des noix; mais tous étaient également coupables et personne ne dit mot. Combien y avait-il de noix au début?"

Cette version est la version initiale du problème.
En 1926, Ben Ames Williams présenta dans le *Saturday Evening* une version quelque peu différente. "Le matin, au moment où les cinq naufragés se sont présentés pour le partage, la quantité restante était absolument divisible par 5, le singe ne recevant donc pas dans le cas de cette version une sixième noix."
Dans le prochain numéro, je vous donnerai la solution correspondant à chacune de ces variantes. Mais de grâce, n'utilisez pas l'ordinateur ! Ce problème a été posé en 1926, ne l'oubliez pas !

Un abonnement d'un an à *J&S* pour ceux qui nous ont envoyé un casse-tête ou un dessin figurant dans ces pages.

SOMMAIRE 50

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

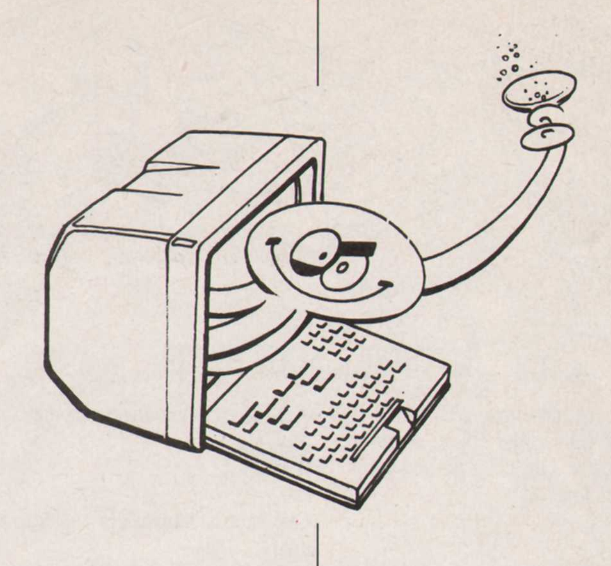
CASSE-TETE

MICRO

photo de couverture: Galerie 27

Entre la couverture et la page 1 se situe un encart "abonnement"
Diffusion: vente au numéro France métropolitaine seulement.

36-15 JEST



CARCRASH : CINQ CONSEILS POUR SURVIVRE... ET GAGNER UN ABONNEMENT A J&S !

Vous êtes de plus en plus nombreux à conduire un super véhicule blindé sur notre service télématique 36-15 JEST ! Face aux hordes d'habitués, les petits nouveaux ont parfois du mal à survivre à la pluie de roquettes qui les accueille, surtout, si par malchance, ils « débarquent » la toute première fois au beau milieu de la mêlée !

Les cinq conseils suivants devraient rapidement faire de vous de redoutables pilotes, assez craints pour survivre dans la plaine de *Carcrash*.

Après avoir accédé à *Carcrash* en composant le 36-15, suivi de l'appui sur Connexion/Fin, puis tapé le code JEST + ENVOI, vous devez choisir un pseudo et le code secret qui le protégera de toute intrusion.

1. Fermez bien votre voiture !
Attention ! Choisissez bien les cinq signes de votre code secret. Dans cette contrée sans foi ni loi, les voleurs de MS (Mobile de Survie) sont nombreux. Ce serait dommage de perdre votre MS. Pour être « solide », un code doit être composé en mélangeant des chiffres, des lettres et des signes. Par exemple B1F+$ ou 9 %+M2 !

2. Construisez solide !
Au départ, vous avez 5 000 $ pour construire votre MS. Le programme n'accepte aucune valeur dépassant 999. Votre principal atout sera le blindage. Mettez-le au maximum, à 999, cela vous permettra de survivre à l'impact de 49 roquettes standards ou 12 « roquettes + ». C'est suffisant pour rejoindre au plus vite un « store » (il suffit de foncer vers une maison). Là, vous serez tranquille. Vous pourrez renforcer votre blindage et vous armer, tout en jouant. Autre solution, encore plus tranquille : entrez à une heure où vos adversaires sont pour la plupart au garage. Vers minuit par exemple.

3. Visez les MS-robots !
Toutes les fois que vous arrivez sur le terrain, le comité de surveillance de *Carcrash* envoie à votre rencontre des véhicules conduits par des robots. Ils ne sont pas très solides, ni très maniables. Ils peuvent être vos premières proies. Voici la liste de leurs pseudos : STRING, BULDOZ, $BANK$, HURLU, GRONUL, ZARBI, CLONE, MIFASOL, SILENCE, DIESEL, PING, PONG, SLANG et ZERO. N'oubliez pas de rouler dessus lorsque vous les aurez transformés en tas de feraille : vous gagnerez ainsi la moitié des $ qui se trouvent à l'intérieur. Il suffit de foncer dessus et de les écraser (scrouittch !). Attention aux petits malins qui créent des MS portant le nom de MS-robots ! C'est la seule possibilité de créer un MS portant le nom d'un autre, fort heureusement !

4. Surveillez votre tableau de bord !
Pour lire votre tableau de bord, il faut le questionner. Pour connaître votre position, faites P + ENVOI, puis C + ENVOI pour lire votre cap et B + ENVOI pour consulter la boussole. Pour lire la jauge de kérosène : K + ENVOI. Seule l'évolution du blindage est affichée en permanence.

5. Comment se sortir d'un face à face ?
Sur votre radar (R + ENVOI), vous avez repéré une * indiquant la présence d'une proie potentielle. Vous virez par D ou G + ENVOI (D ou G pouvant être suivi d'un multiple de 15, comme D180 ou G60) ou encore par DD + ENVOI ou DG + ENVOI, ces deux dernières actions vous faisant profiter d'un dérapage de 90° à droite ou à gauche. Votre adversaire est devant vous. Vous l'identifiez par I + ENVOI pour connaître son pseudo. Il vous a vu et c'est le face à face ! Nous vous conseillons de zigzaguer devant lui en lâchant des mines (M ou MM + ENVOI, selon le type de mine), puis en tirant (F ou FF + ENVOI, selon le type de roquette). Les voitures se croisent et là, il faut opérer au plus vite un demi-tour complet. Tapez DD + ENVOI, DD + ENVOI et votre MS fera demi-tour en dérapage. Vous avez toutes les chances de voir le dos de votre adversaire ! Si c'est un habitué, il aura fait de même ! Alors, au moment du croisement, faites simplement DD + ENVOI, attendez quelques secondes, puis deux fois DG + ENVOI et vous le retrouverez, vous présentant le flanc !

Voulez-vous que l'on vous prête un MS ?
Si vous voulez faire un essai tout de suite, nous vous donnons les clés de plusieurs véhicules ! Ils sont construits et équipés, armés de puisssantes roquettes+. Mais dépêchez-vous, car vous ne serez sûrement pas seul à vouloir les emprunter ! Il s'agit de tous les MS dont le nom commence par JISS, suivi d'un nombre. Par exemple JISS27. Le code secret de chacun de ces véhicules presque identique à son nom. Par exemple, le code secret de JISS27 est J27, le code secret de JISS12 est J12, etc. A vous d'en profiter et... bonne route !

36-15 JESSIE,

LENTEMENT MAIS SUREMENT

Notre service télématique 36-15 JESSIE continue à évoluer, lentement il est vrai, mais sûrement. Vous utilisez déjà largement notre « Help Aventure » (HA + ENVOI), destiné à dépanner les aventuriers dans les jeux d'aventure et de rôle sur micro. Il vous suffit de poser votre question dans la partie haute de l'écran et les autres utilisateurs frappent la réponse dans la partie basse. Le Club des Clubs (CC + ENVOI) connaît lui aussi un certain succès et les fiches de clubs de jeux de rôle et de grands classiques s'accumulent. A l'heure où nous écrivons ces lignes, nous travaillons encore à la rubrique échecs. Quand vous les lirez, ça devrait marcher... Enfin, euh... nous espérons !
36-15 JESSIE est sur le chemin fixé : devenir le rendez-vous des joueurs !

CANNES INTERNATIONAL

Combien de participants? Quatre mille? Plus? Combien de visiteurs? Soixante, quatre-vingts mille? Peu importe, après tout. En tout cas, un succès toujours croissant pour cette troisième édition du Festival international des jeux de Cannes qui s'est déroulée du 6 au 14 février.

Il faut dire que son organisateur, le bouillant Dan-Antoine Blanc-Shapira ne manque ni d'idées ni d'ambition. N'avait-il pas imaginé cette année de faire venir Kasparov luimême pour l'opposer, par télématique interposée, à des joueurs du monde entier. Les sceptiques ricanaient. Ils eurent tort, le succès fut total. Même la technique ne connut pas de défaillance et l'on put assister, pendant sept heures, au spectacle grandiose du champion du monde, arpentant la scène du grand auditorium du Palais des festivals, jouer coup après coup sur les dix échiquiers, reproduits sur autant d'écrans géants.

Ses adversaires? De bons joueurs internationaux au classement Elo compris entre 2205 et 2430: Gueye (Sénégal), Jones (Australie), Gonda (Japon), Diane Saveraide (USA), Weemaes (Belgique), Gerber (Suisse), Hamilton (Canada), Ulibin (URSS), Arlandi (Italie) et Adams (Angleterre).

Kasparov remportait huit parties, concédait le nul devant son compatriote (et élève!) le junior Ulibin et devait s'incliner devant le jeune MI anglais Michael Adams qui s'imposait dans un style un peu "karpovien".

Evénement spectaculaire, donc "médiatique": TF1 assurait au long du dimanche plusieurs retransmissions en direct. Une grande réussite.

Le FIDJ de Cannes, c'était aussi, cette année, l'arrivée de "petits nouveaux": le skat, les jeux de rôle, les wargames napoléoniens avec figurines et même un JDRGN!



Un grand écran pour une grande vedette : du beau spectacle !

Hé oui, un jeu de rôle grandeur nature, ambiance "années folles". Thème qui fait particulièrement rêver sur la Croisette!

Autre nouveauté. Qui dit Festival, dit distinctions. Public et jury présidé par Guy Béart ont donc décerné les premiers As d'Or du Festival de Cannes destinés à récompenser les meilleures créations de l'année.

Les wargames parmi les classiques : une première.



- Grand Prix : *Métamorphose,* un jeu de Jean-Marc Radigois, diffusé par Coloredo, qui sera présenté plus en détail dans notre prochain numéro.

- As d'Or de l'imagination : *Tempête sur l'échiquier,* de Ludodélire.

- As d'Or des inventeurs: Claude Leroy, auteur de *Gyges, Escampe* et *Panic Circus* (voir *J&S* n° 49)

Quant au public, il accordait son



Euh... pour vingt briques, on peut réfléchir, non ?


Scrabble : Michel Duguet toujours au premier plan.


Omar Sharif, ici associé à Chemla, contre les Polonais.


Match au sommet : Lobron (à gauche) contre Kosten (à droite).

"coup de cœur" à *Super-Gang* et son "As d'Or" à *Galaxia*.
Mais, nous étions avant tout là pour jouer.
Alors, place aux résultats !

• Backgammon
Deux jours de tournoi à élimination directe pour un premier prix de... 200 000 francs ! Il faut dire que le montant de l'inscription était quand même de 2 500 francs !
Les demi-finales opposaient Keller-Henderson et Laubner-Duguet. En finale, Laubner l'emportait sur Keller.

• Belote
Cent-trente participants pour la Coupe de France remportée par Berthe-Valet devant Colle-Barbosa. A signaler que, pour la première fois, une compétition de belote se déroulait avec des donnes duplicatées. Et, le pire, les concurrents de la finale étaient séparés par des paravents. Comment prévenir son partenaire "qu'on a le cœur fendu par lui"?

• Bridge
Au total, quelque mille deux cents joueurs ont participé à l'une des compétitions !
- Tournoi par paires mixtes : M. & Mme Lesguiller l'emportent devant Dumon-Solari, Renoux-Rey... (194 paires).
Tournoi Patton : l'équipe Tintner-Sussel-Mayer-Skiersobolski-Guizzardi l'emporte devant Cabannes-Conte-Solari-Vives; les célèbres Chemla-Sharif-Lebel-Perron terminent à la quatrième place (36 équipes).
- Marathon : Ch. Desrousseaux-J.C. Quantin, tous deux vice-champions du monde junior l'emportent devant Barety-Hizer (20 tables).
- Tournoi individuel : 1. Jean Palau, 2. J. de Labraudière, 3. Orhon Vardarli, 4. Alba Caprani... (152 participants)
- Open : 1. Grouchetzky-Leca, 2. Barety Palau, 3. Bordarier-Conte... (103 tables).
- Match France-Pologne en Bridgevision : les Français (Sharif-Chemla-Perron-Lebel) l'emportent sur les Polonais (Polec-Gwis-Kowalski-Stadnicki), 36 à 29.

Hendrik van der Zee, le tombeur de ces dames !



• Dames
Open international. Belle victoire du jeune Hollandais H. Van der Zee (12 points) devant Agafonov (ancien champion du monde par correspondance), et le champion de France Bonnave (10 points) suivis de Kouperman (6 fois champion du monde), Cissé et Guinard (9 points), etc. (28 joueurs).
Dans l'open national, victoire de Lopez devant Pincemaille et Le Quang (20 joueurs).

• Echecs
Grand prix de Cannes. L'Allemand Eric Lobron remporte ce très fort tournoi (9 GMI, 38 MI) devant l'Anglais Kosten. A signaler la superbe troisième place d'Alain Villeneuve qui réalise ainsi sa deuxième norme de Maître International. Normes également pour Philippe Guyot et Nicole Tagnon.



Aïe Aïe Aïe, mais qu'est-ce qu'elle m'a fait-là ?

LES MULTIJEUX DE FRANCE

Les Multijeux de France se dérouleront du 2 au 10 avril au Centre des Expositions de la mairie de Montreuil. Pour cet événement, sont à la fois prévues animations et compétitions.

Les animations : neuf jours d'ouverture au public (entrée : 20 F adultes, 10 F moins de 16 ans), d'initiations, de démonstrations, d'entraînements, de simultanées, de parties, de tests, de mini-tournois, de concours surprises,... entre 13h30 et 19h. C'est aussi deux matinées gratuites réservées aux enfants (mercredi 6 et jeudi 7 avril de 10h à 12h30).

Les compétitions : à la fois des compétitions spécifiques et le championnat de France Multijeux. Les publics spécialisés de bridge, échecs, Scrabble, tarot, belote, Othello,... seront acteurs de tournois dans leur discipline, mais seront aussi conviés à participer au Championnat Multijeux. Ces tournois, et d'autres tests organisés tout au long de la semaine, serviront donc de sélection, la performance dans chaque tournoi étant convertie en points pour le Multijeux, selon un barème allant de 0 à 6 points par discipline.

Est qualifié pour le championnat Multijeux quiconque obtient 3 points à l'un de ces tournois ou tests.

Une grande journée de sélection pour le Multijeux est fixée le vendredi 8 avril.

Rappelons que le Multijeux est une compétition consistant à participer à 5 à 10 jeux parmi une vingtaine. Les cinq meilleurs résultats sont pris en compte, avec cependant une contrainte supplémentaire : les jeux sont répartis en trois catégories (stratégie pure, combinatoire et stratégie, probabilités et stratégie). Le choix des jeux doit respecter un équilibre entre ces trois catégories (2,2 et 1 pour 5 résultats), l'objectif étant de récompenser le joueur le plus complet.

En cas d'égalité, c'est le sixième résultat qui est pris en compte, puis le septième, et ainsi de suite. Le résultat de chaque jeu est ordinal, c'est-à-dire qu'un certain nombre de points (de 0 à 6) est attribué pour chaque jeu en fonction du classement dans la poule. D'où une stratégie qui ne consiste pas forcément à choisir les jeux que l'on connaît le mieux, mais ceux où l'on pense que le "champ" est faible.

Le Multijeux 88, ce n'est pas seulement les Multijeux de France à Montreuil. C'est aussi trois autres semaines Multijeux, d'animations clôturées par des tournois Multijeux calqués sur le même modèle. Elles auront lieu à Antibes-Juan-Les-Pins, du 18 au 23 mai (tournoi à la Pentecôte sous un chapiteau de 1 000 m² réservé au Multijeux); Parthenay, dans le cadre du FLIP en juillet; et au Touquet, en septembre (date non encore arrêtée).

Un prix de 10 000 F sera attribué au champion de France Multijeux.

Calendrier des Multijeux de France
Centre des Expositions de la Mairie de Montreuil

- Samedi 2 avril : Bridge individuel*; Bridge Open (1); Challenge de Paris Belote (1).
- Dimanche 3 avril : Bridge Open (2)*; Challenge de Paris Belote (2); Championnat de France de Yam et Yahtzee*; Bridge Mixte.
- Lundi 4 avril : Open Scrabble (1); Bridge Open (3)*; Open Scrabble (2 & 3)*.
- Mardi 5 avril : Tournoi junior de Puissance 4*; Spectacle sélection nationale de Bridge; Bridge Equipes (1); Belote*.
- Mercredi 6 avril : Tournoi des Journalistes; Bridge Equipes (2); Bridge/Clubs.
- Jeudi 7 avril : Jeux maths; Minibridge*; Scrabble/Clubs.
- Vendredi 8 avril : 1re Coupe puzzle*; Sélection Multijeux*; tous tests; Sélection Multijeux.
- Samedi 9 avril : Multijeux championnat de France de Belote (1); Tarot (1)* championnat de France de Belote (2); Multijeux Tarot (2)*

Dimanche 10 avril : remise des prix du Multijeux.

** Tous les jours, pendant les animations, des "tests" Multijeux seront proposés. Les * correspondent à des séances de tournois servant également de tests Multijeux.*

Jeux sélectionnés pour le Multijeux 88

Echecs, Othello, Dames, Go, Jeux mathématiques, Puissance 4, Scrabble, Jarnac, Puzzle, Triple Couronne, Bridge ou Minibridge, Belote, Tarot, Mhing, Urgence, Rummikub, Backgammon, Yam ou Yahtzee et sans doute d'autres.

Pour tous renseignements : Multijeux 88, 76, bd de Magenta, 75010 Paris. Tél : (1) 42.41.25.25.



Michel Noir, ministre du commerce extérieur, explique sa stratégie à un jeune Soviétique de passage.

Dans le tournoi A, victoire de Jean-Louis Pivard et Stéphane Loret.

• Go
Dix-huit participants au tournoi qualificatif pour les championnats de France. Denis Feldmann et Xavier Lugol terminent invaincus et se sélectionnent pour la suite de la course au titre.

• Scrabble
Près de trois cent cinquante participants. Dans l'Open international, triomphe de Michel Duguet qui, sur cinq parties, ne perd que deux points ! Il réalise 4 259 points sur 4 261. Le deuxième, son grand rival, Philippe Bellosta, ne fait "que" 4 229.

En revanche, en Coupe de France de parties libres, Duguet doit s'incliner en finale devant Franck Maniguant.

Le Belge Christian Pierre remporte, quant à lui, le marathon dont les sept parties se sont déroulées pendant... vingt et une heures consécutives !

• Skat
Cinquante-deux participants à l'Open international remporté par Schott devant Spranel, Roesch, Schindler, Klinghammer... Par équipe, victoire de Strasbourg devant Schiltigheim et Malmedy (Belgique)...

Moi, j'm'entraîne pour l'année prochaine...



Photos Catherine Jaeg

ECHECS : SURPRISES A St-JOHN


L'Islandais Hjartarson, 24 ans, vainqueur de Kortchnoï, Viktor le terrible...

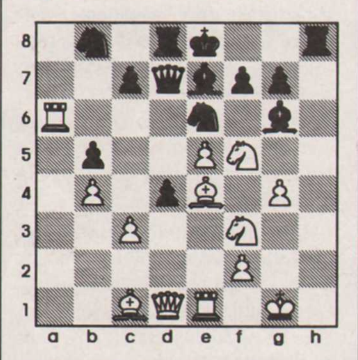
TOURNOI DES CANDIDATS : DEROUTE SOVIETIQUE ET DES VAINQUEURS INATTENDUS

Ils étaient quatorze grands-maîtres à Saint-John (Canada) du 24 janvier au 1er février à disputer le tournoi des candidats qui devait permettre à sept d'entre eux de poursuivre leur route dans le cycle du championnat du monde.

La formule a changé depuis Montpellier 1985 et, cette fois, les candidats s'affrontaient deux à deux dans des matchs de six parties avec d'éventuelles prolongations en cas de score nul.

Des sept matchs, le plus passionnant fut, sans conteste, celui qui opposait Jan Timman, "le Champion de l'Occident", au très talentueux jeune Soviétique Valery Salov. Kasparov, lors de son passage à Paris au mois de janvier, n'avait-il pas prédit que le champion hollandais aurait toutes les peines du monde à éliminer son compatriote... De fait, on assista à cinq premières parties superbes qui se terminèrent toutes sur un score nul, bien que le Hollandais ait eu une position gagnante dans la première partie, comme le Soviétique dans la cinquième. Finalement, l'expérience fit la différence : Timman, 36 ans gagna facilement la dernière partie sur son cadet de 13 ans qui confirme cependant son avenir de très grand champion.

Dans le match Kortchnoï-Hjartarson, on crut bien que là aussi l'expérience allait avoir raison du talent naissant du jeune Islandais (24 ans). Dans la première partie, le vieux lion (56 ans) plaça sa fameuse variante ouverte de l'Espagnole qui fut une de ses armes contre Karpov en 1981 à Baguio. Mais devant une nouveauté théorique de l'Islandais, il prit trop de risques. Au 24e coup, la position était la suivante :


Trait aux Blancs. Trouvez le coup de Hjartarson.

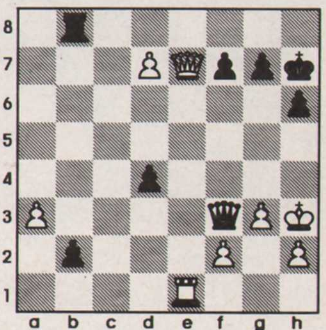
On pensait que Kortchnoï allait se reprendre, tant il était favori dans ce match. Après deux parties nulles, ce fut au contraire l'Islandais qui gagna la 4e partie, et tout semblait dit avec un score de 3-1. Mais Viktor le Terrible est le plus grand combattant de l'échiquier de ces trente dernières années. Avec beaucoup de fougue, de courage et un peu de chance, il parvint à gagner les 5e et 6e parties, arrachant le droit aux deux parties supplémentaires dont tout le monde pensait qu'il se tirerait à son avantage. Il annula la 7e avec les Noirs... et perdit contre toute attente la 8e avec les Blancs.

Très intéressant fut également le match Short-Sax.

L'Anglais, plus jeune qualifié de ce tournoi des candidats (22 ans), battit facilement le Hongrois dans la 1re partie.

Sax prit alors tous les risques dans la 2e et, au lieu d'accepter le partage du point, il tenta de forcer une victoire, gaffa et se trouva mené 2-0. Les 3e, 4e et 5e furent encore des parties de combat dans lesquelles non seulement le jeune Anglais parvint à contenir les attaques du Hongrois, mais à obtenir un avantage qui aurait pu lui permettre d'en gagner une ou deux si cela avait été indispensable. Score final : 3,5-1,5 et une qualification somme toute facile pour l'ex-enfant prodige (Short fut Maître International à 15 ans et Grand-Maître à 18 ans).

Si l'on se réfère au score final de 4-1 on peut avoir l'impression que l'autre Anglais, Jonathan Speelman, eut encore moins de mal à éliminer le seul Américain du tournoi, Yasser Seirawan. Ce ne fut pas aussi simple, la preuve :


Seirawan a les Noirs. Mené 1,5-0,5 il a pris tous les risques dans la 3e partie et doit jouer son 34e coup en grande crise de temps. Essayez de faire mieux que lui.

Le Canadien Spraggett (à droite) crée la plus grosse surprise en éliminant le Soviétique Sokolov (à gauche).



Le match Youssoupov-Ehlvest fut à sens unique. Les deux Soviétiques ne se firent pas de cadeaux mais le premier nommé était vraiment trop fort : score 3,5-1,5. Youssoupov est le seul qualifié sur les cinq Soviétiques qui étaient encore en course. Le match Sokolov-Spraggett valut davantage par son suspense que par la qualité des parties jouées. Le Canadien, qualifié d'office comme représentant du pays organisateur, perdit la 2e partie sur une gaffe, mais se reprit très bien en gagnant la 5e. Les quatre autres parties furent nulles et il fallut en venir aux prolongations comme pour le match Kortchnoï-Hjartarson. Mais le Soviétique et le Canadien ne parvinrent pas à se départager. On eut alors recours, le samedi 6 février, à une partie d'une heure par joueur :

nulle, puis une partie d'une demi-heure : encore nulle ! Puis une partie d'un quart d'heure, toujours nulle ! Ce n'est que la 2e partie d'un quart d'heure qui livra le verdict : qualification de Spraggett, éliminant Sokolov finaliste du cycle précédent qui n'était que l'ombre de lui-même. Le match le plus terne fut Vaganian-Portisch. Le Hongrois gagna la 3e partie et le Soviétique n'entreprit pas grand chose pour égaliser.
Au mois de mai, se dérouleront les quarts de finale, avec l'entrée en liste du vice-champion du monde, Anatoli Karpov. Ce qui donnera les matchs suivants :

- Karpov-Hjartarson
- Youssoupov-Spraggett
- Timman-Portisch
- Short-Speelman

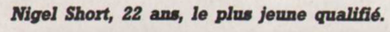
Les premiers nommés seront largement favoris mais Saint-John nous a déjà offert deux surprises, alors ?

SOLUTIONS

1. Hjartarson joua 24. T×e6! sacrifice de qualité gagnant : 24. ...f×e6; 25. C×e7, F×e4; 26. T×e4, d×c3; 27. Cg6+, Rg8; 28. Td4, T×d4; 29. D×d4 et les Blancs gagnèrent en 44 coups.

2. Seirawan joua 34. ...Dd5? après quoi sa victoire est déjà moins facile qu'après 34. ...Df5+!; 35. Rg2, Dd5+
Dans la partie Speelman joua 35. De8. Seirawan peut encore gagner par 35. ...Db5 mais avec une minute à sa pendule pour jouer 6 coups, il joua 35. ...Dd6 et désormais la partie est nulle... mais Speelman joua 36. Tb1 et désormais il faut jouer 36. ...Dd5 pour prendre le demi-point après 37. T×b2, Dh5+ etc, et le malheureux Américain fit sa 3e faute en 3 coups 36. ...Db6?? La fin fut cruelle pour lui 37. D×f7, Dd8; 38. Df5+, Rh8; 39. De6, d3; 40. T×b2 1-0.

Pierre NOLOT


Nigel Short, 22 ans, le plus jeune qualifié.


Photos Pierre Nolot

BLITZ: TAL CHAMPION DU MONDE !

Eternel Mikhaïl Tal qui obtient vingt-huit ans après un deuxième titre de champion du monde d'Echecs. On attendait les deux "K" et ce fut le "Sorcier de Riga" !
Organisé à Saint-John (Canada) dans le cadre du festival mondial d'Echecs, ce championnat du monde de blitz (parties rapides, 5 minutes par joueur) aura donc été fertile en rebondissements. Soixante-quatre des meilleurs joueurs du monde devaient en découdre dans un système d'élimination directe.
Coup de théâtre en 16e de finale, Tchernine (URSS) sortait Karpov 2,5/1,5. La route vers le titre semblait libre alors pour Kasparov... Mais le jeune Bulgare Kiril Gueorguiev "se payait" le champion du monde sur le même score !
Les demi-finales voyaient les victoires de Tal sur Tchernine (2,5/1,5) et de Vaganian sur Gueorguiev (7,5/6,5!). La finale, si elle était soviétique (ici pas de surprise), n'offrirait donc pas un énième duel entre les deux "K".
Mikhaïl Tal ne laissait aucune chance à Rafaël Vaganian en lui ingligeant trois défaites dans les trois premières parties.
Un nouveau titre de champion du monde pour Tal, qui ravira, à n'en pas douter, les nombreux admirateurs de ce champion d'exception, véritable légende vivante des Echecs.

T. P.

EN BREF

INFOS

• **Bienvenue...**
à *Top Echecs*. Une nouvelle publication bimestrielle consacrée aux grandes compétitions d'échecs. Premier numéro : toutes les parties du Tournoi des Candidats de Saint-John, commentées par L. Vérat et E. Birmingham.
Environ 80 pages, 58 F le numéro ou sur abonnement, 285 F les six numéros.
Top Echecs, 3, centre administratif des 7 mares, 78990 Elancourt.

• Reggio Emilia (I) : **1.** Tukmakov (URSS) 6/9 ; **2.** Beliavski (URSS), Christiansen (USA) 5,5 ; **4.** Kortchnoï (CH), Portisch (H), Ribli (H), 5 ; **7.** Nikolic (Y) 4,5 ; **8.** Andersson (S) 3,5 ; **9.** Vaganian (URSS), Pinter (H) 2,5.
• Hastings (GB) : **1.** Short (GB) 9/14 ; **2.** Speelman (GB) 8,5 ; **3.** Larsen (DK) 8 ; **4.** Psakhis (URSS), Chandler (GB) 7 ; **6.** Nunn (GB), Benjamin (USA) 6,5 ; **8.** Davies (GB) 3,5.
• Classement Mondial FIDE au 1er janvier 88 : Garri Kasparov, no 1 mondial, obtient le plus fort Elo de sa carrière avec 2 750. Karpov est deuxième avec 2 715. Le Hollandais Jan Timman, no 3, bat lui aussi son record avec 2 675 Elo.
• Championnat d'Europe cadet : Jean-Marc Degreave, 1er ex aequo chez les garçons, et Sabine Fruteau, 2e chez les filles, obtiennent le titre de vice-champions d'Europe !
• Championnat d'Europe junior : le Soviétique Boris Gelfand (19 ans, 2 520 Elo) décroche le titre avec le score impressionnant de 11,5/13 (11 +, 1 =, 1 –) devant son compatriote Ivantchuk. Le Français Jean-René Koch termine 9e avec 7 points.
• Wijk aan Zee (PB) : Karpov remporte avec 9/13 ce grand classique. Andersson (S) est 2e, les jeunes Agdestein (N) et Gueorguiev (BG) 3e ex aequo. A noter la défaite de Karpov, avec les Blancs, contre le Yougoslave Nikolic, no 6 mondial.
• Wijk aan Zee (bis) : Gilles Andruet remporte le tournoi de « Réserve Maîtres » ! Gilbert Grimberg y réalise par ailleurs sa 3e et dernière norme de Maître International.
• Wijk aan Zee (ter) : Le Hollandais Hans Bohm bat le record du monde de parties simultanées en affrontant 560 adversaires ! Score final : + 509, = 38, – 13 soit 94 % de victoires. L'épreuve a duré exactement 25 h et 4 minutes.
• Aubervilliers : Avec ses 800 participants, « l'Aubervilliers 88 » est devenu l'open semi-rapide le plus important d'Europe ! Victoire impressionnante de Didier Sellos avec le score parfait de 24/24. Suivent à 22 points Hector (S), Chomet (F), Pytel (PL), Abravanel et Bremond (F). A 21 points : Shvidler (ISR), Vincent (F), Podzielny (RFA), Seret, Sholz et Belkhodja (F). Joël Lautier (15 ans) est 13e avec 20 points.

T. P.



Roland Lecomte

Aubervilliers : le vainqueur... quelque part au milieu des 800 participants !

JDRGN J'AIME !


D.R.

La « Migration Barbare » organisée par « Les Semaines de l'Hexagone » : un « grandeur nature » « romain-fantastique » faisant intervenir la cavalerie !

**Les jeux de rôle grandeur nature évoluent de jour en jour.
Les règles s'affinent et les mises en scène rivalisent d'innovation.
Tiens, voilà la cavalerie !**

• **Le grandeur nature fait un tabac !**
Le groupe Paradoxes organise pour la SEITA un grand JDRGN. Les bons de participation pourront être retirés à partir de mars dans 17 000 débits de tabac ! Le jeu lui-même se déroulera au cours des mois de mai et juin. Il est réservé aux personnes majeures. Le scénario, « Les Fils de la Terre », regroupera les joueurs par équipes régionales (dont les membres seront tirés au sort). Le jeu, de type « séquentiel », fonctionne un peu comme un rallye (voir *J&S* n°s 15 et 34, « Organisez un rallye-jeu de rôle »).

• **Migration Barbare I et II, Guerre du Feu bellifontaine et Mad Max breton**
Comme promis, quelques mots sur la « Migration barbare » organisée par les Semaines de l'Hexagone. Premier grandeur nature, à notre connaissance, faisant intervenir... la cavalerie !
Le thème est le suivant : une troupe de barbares défaits et chassés de chez eux franchit le Rhin. Ils trouvent refuge au cœur d'une forêt. Un chef gallo-romain imagine de les en déloger. Des manifestations maléfiques dans la forêt renforcent la haine des villageois pour ces barbares nouvellement installés.
Chaque joueur représente une famille barbare complète à lui tout seul ! Il en incarne les différents membres ; son but est de la faire survivre, tout en acquérant du prestige, de l'argent et des connaissances. A la fin du jeu, la famille la plus puissante dirige l'ensemble du groupe.
Le but collectif est de conserver un équilibre social harmonieux (pourcentage adéquat de femmes en âge de procréer, d'enfants, de guerriers, d'artisans, etc.) et donc de réussir la migration par une implantation sur le terrain choisi. Au début du jeu, chaque joueur se compose une famille en achetant ses membres (un guerrier vaut huit fois plus cher qu'un enfant).
Des idées nouvelles qui donnent un aperçu de ce qui fut vécu entre le 27 et le 31 décembre derniers entre les villages de Rupt, Fresnes-au-Mont, Lahaymex, Woimbey et Thillombois, dans la Meuse.
Évidemment, une telle aventure aura des suites et tout le monde s'est promis de se retrouver l'an prochain, avec plus de chevaux et de figurants, pendant les fêtes de Noël pour une nouvelle « Migration barbare ».
Les Semaines de l'Hexagone organisent les 21, 22 et 23 mai une « Guerre du Feu », en forêt de Fontainebleau (secteur des Trois Pignons - plaine de Chauffroy). Il est d'ores et déjà possible de s'inscrire individuellement ou par tribu (six à dix personnes). Pour tous renseignements, contactez Xavier Jacus, 37, route Nationale, 55200 Lérouville, tél. : 29.91.35.07 ou Dominique Moineaux, 84, rue de Pirexécourt, 75020 Paris, tél. : (1) 43.49.11.85. Les frais de participation s'élèvent à 50 F.
Dans un an, à Pâques 89, les Semaines de l'Hexagone tenteront de mettre sur pied un projet qui fera du bruit dans Landerneau ! Et pour cause, puisqu'il s'agirait d'un grandeur nature, style Mad Max, rassemblant cent à cent cinquante participants dans une île bretonne avec véhicules "madmaxisés". On imagine le dialogue avec les autorités locales : « *Oui, hé bien voilà, nous voudrions venir à 30 ou 40 voitures blindées, avec des éperons à l'avant... !* » A suivre...

• **Cthulhu chez les Égorgeurs de Trolls**
La Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, une des mieux organisées, rassemble de nombreux clubs. Parmi eux, la très active Guilde des Égorgeurs de Trolls (qui a récemment organisé un superbe Cthulhu) annonce le tournoi de l'Ouest, à Morlaix, pour les 23 et 24 avril. Les Égorgeurs de Trolls seraient ravis de prendre contact avec tous les clubs de Normandie, Pays de la Loire, Centre et Paris en vue de cette manifestation. Faites-vous connaître et n'oubliez pas que notre service télématique 36-15 JESSIE vous propose deux rubriques : le « Club des Clubs » (CC + ENVOI) où vous pouvez laisser vos coordonnées, contacts, activités et dans les petites annonces (PA + ENVOI), la rubrique « Avis des clubs ».

• **Ohé du Nord !**
Dans la région du Nord, Damien Massart, de la Taverne du Dragon Noir aimerait mettre sur pied une Guilde du Nord, en compagnie des clubs de la région. Nos amis belges seront sans doute également intéressés. N'hésitez pas à nous communiquer ce type de demande afin que nous puissions la faire connaître.

• **Montagnes fantastiques**
Patrick Edline, des Sentiers du Sud, continue d'organiser des grandeurs nature en moyenne montagne, avec longues marches, chevaux et canoës.

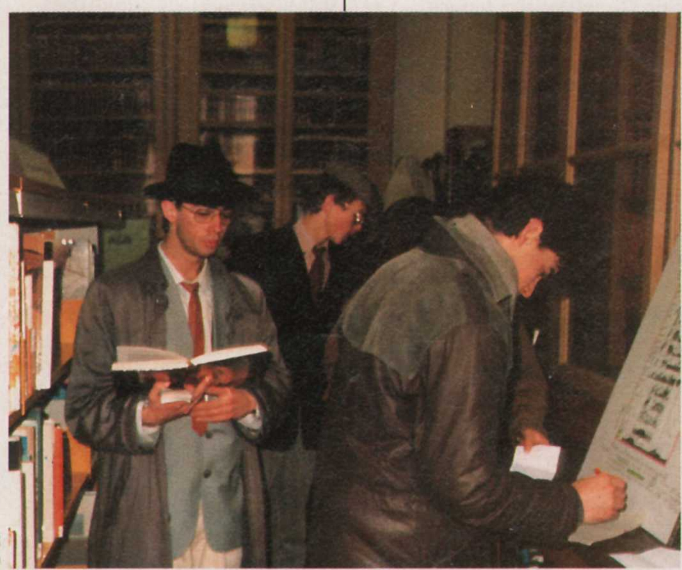
• **Évasion, Vacances, Aventures**
La société Évasion, Vacances, Aventures propose les séjours de vacances suivants : « Épopée Celtique en Cornouaille », du 7 au 27 juillet et du 3 au 23 août, trente-cinq personnes de 14 à 17 ans, comprenant outre le voyage et l'hébergement, équitation, combats médiévaux avec maîtres d'armes, et jeux de rôle de table et grandeur nature. 4 990 F.
« GR fantastique » se déroule en Savoie, sur le sentier de Grande Randonnée GR5. Le thème : quatorze mercenaires accompagnés de deux guides se dirigent vers le village de Fay. Ils sont chargés de le détruire. Mais attention, un autre groupe est sur leurs traces et tente

de les en empêcher. Le séjour s'adresse à vingt-huit joueurs de 14 à 17 ans, du 7 au 27 juillet et du 3 au 23 août. Prix : 3 900 F.

Plus fou encore : « Fleuve noir — de la mer du Nord à l'Adriatique ». Le jeu de rôle se déroule à travers... l'Europe ! Bruxelles, Copenhague, Hambourg sont au programme. Les joueurs ont 21 jours pour rattraper un mafaiteur dont ils n'ont, au départ, que la photographie. Transport par train. Du 6 au 26 juillet et du 3 au 23 août. 5 190 F.

• Goliath 87-88 est arrivé

Le *Goliath* est un « guide de la création en plein air », édité par « Lieux publics », une association loi-1901 subventionnée par le ministère de la Culture et de la Communication.



D.R.

Dans l'Appel de Cthulhu, les joueurs doivent enquêter. Ce sont des « investigateurs de l'inconnu ». Ici, les membres du club des « Egorgeurs de Trolls » en pleine action.

On y découvre, sur 544 pages, plus de 1 200 adresses de groupes qui se produisent dans les lieux publics ; la liste de tous les fournisseurs (costumes, pyrotechnie, gonflables, postiches, éclairages, effets spéciaux, etc.), tous ceux qui, de près ou de loin, ont un rapport avec ce qui peut se passer en plein air. Tout club pratiquant le grandeur nature doit savoir que le *Goliath* existe. Un seul défaut pour cette étonnante compilation, son prix : 290 F !

Pour tous renseignements, contactez Lieux Publics, Centre International de Création pour les Arts de la Rue, Ancienne Ferme du Buisson, 77186 Noisiel-Marne-la-Vallée, tél. : (1) 60.05.29.52.

• Paris-noïa

C'est le nom du scénario d'un grand JDRGN mis sur pied par deux associations, Le Cercle et Macadam Connivences. La première intervient dans le cadre de la ludothèque de Montreuil, près de Paris, et la seconde, association loi-1901, s'est donné pour but d'« organiser des animations en milieu urbain », des jeux de rôle ou autres formules touristiques insolites.

Voyons le scénario de Paris-noïa : il se déroule dans un Paris parallèle géré par un énorme ordinateur. Les habitants sont bien obligés de reconnaître que les fantasmes de puissance de celui-ci ont pris le dessus lorsqu'il devient impossible de franchir le boulevard périphérique et qu'on apprend qu'il a tout simplement décidé de détruire la ville ! Sept groupes de trois à sept aventuriers partent à la recherche des issues restantes pour échapper à la ville devenue piège.

Il s'agit toujours d'une double-entrée. Par exemple, le passage qui relie le collège Stanislas au parking de la FNAC a été utilisé pendant la semaine de tests qui a eu lieu pour mettre le jeu au point. Pour atteindre son but, chaque groupe dispose d'informations fragmentaires ayant trait à l'issue qu'il recherche et à celles des autres groupes. Les groupes sont contraints de négocier pour s'échanger des informations. Ils peuvent aussi les voler ! En final, les équipes découvrent une disquette (une vraie), celle qui alimente le Big Brother en folie, et doivent partiellement la reprogrammer !...

CARNET

- **L'AJT** : 23 bis, rue du Moulin-de-la-Vierge, 75014 Paris, tél. : (1) 45.43.79.91.
- Le **Cercle,** Centre Solidarité Carnot-Mendès-France, 59, rue de la Solidarité, 93000 Montreuil.
- La **Compagnie du GR.A.AL** (Groupe Animation Alsace), 9, rue Laurent, 68100 Mulhouse, tél. : 89.56.56.24.
- Les **Compagnons du Crépuscule,** 1, allée des Noyers, 94370 Sucy-en-Brie, 49.50.18.95 et 51, rue Daguerre, 75014 Paris, tél. : (1) 45.90.18.95.
- **Évasion, Vacances, Aventures** (E.V.A.), 28, boulevard de l'Hôpital, 75005 Paris, tél. : (1) 43.37.59.59.
- **Paradoxes,** 27, boulevard Malesherbes, 75008 Paris, tél. : (1) 42.66.56.00 et 39.91.21.49.
- La **Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle,** 19, rue des Vosges, 57000 Metz, tél. : 87.75.12.07.
- **Macadam Connivences,** 2, rue d'Arcey, 75017, tél. : (1) 42.94.95.70.
- Les **Sentiers du Sud,** La Bastide en Val, 11220 La Grasse, tél. : 68.24.06.51, Patrick Edline.
- Le Club de **la Taverne du Dragon Noir,** 56, rue Verrier, 59580 Aniche, tél. : 18-20 h au 72.86.54.37, Damien Massart.

SPÉCIAL BRETAGNE DES JEUX DE ROLE

- **Guilde de Bretagne des jeux de Simulation,** Bâtiment M3 17, 2, rue du Béarn, 29000 Quimper.
- Le **Cercle des Korrigans,** Maison Communale, 56530 Quéven, Thierry Trégaro, tél. : 97.05.07.53.
- Les **Corsaires Malouins,** Section jeux de rôle, 28, rue de Toulouse, 35400 Saint-Malo.
- **Dragons sur Hexagone,** MPT de l'Harteloire, avenue Clémenceau, 29200 Brest, Olivier Boguais, tél. : 98.80.60.19.
- **Enfer et contre tout,** MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes, tél. : Patrick Héderman, 99.31.38.84.
- **Excalibur,** Salle polyvalente, 35580 Guichen.
- Les **Gardiens de la flamme,** Eric Lespert, Ker Adel, 56170 La Trinité Porhoët.
- La **Guilde des Égorgeurs de Trolls,** MJC, 22, rue Paul-Cerisier, 29210 Morlaix. Emmanuel Perrignon, 7, rue des Glycines, 29210 Morlaix, tél. : 98.88.46.44.
- La **Guilde Ludique des 2 ponts,** Maison pour tous d'Hennebont, Parc Kerbihan, 56700 Hennebont, tél. : 97.36.20.16.
- La **Haute Guilde,** École Sup de Co, 8, rue de la Jonelière, 44000 Nantes.
- Le **Hobbit qui bande et les Bennes à ordures du Chaos,** Gilles Durant, 17, rue Aristide-Briand, 22100 Dinan, tél. : 96.39.61.31.
- Les **Hussards de l'Enfer,** Centre Socio-Culturel « Sillon de Bretagne », 12 bis, avenue des Thébaudières, 44800 Saint-Herblain, tél. : 40.63.69.94.
- Les **Hussards d'Isengard,** Salle polyvalente, 35170 Bruz, Patrick Guiné, 13, allée des Ronceraies, 35170 Bruz, tél. : 99.52.78.18.
- **Il était une fois,** Maison de Quartier de Villejean, rue de Bourgogne, 35000 Rennes, Gall Le Garec, tél. : 99.59.67.54.
- L'**Invasion vient de rôle,** Laurent Callonec, 7, rue des Noisetiers, 22160 Callac.
- Les **Investigateurs de l'Ombre,** MJC, 29100 Douarnenez. Erwann Griffon.
- Les **Jongleurs de l'imaginaire,** Maison du Moustoir, 56100 Lorient, tél. : 97.64.14.08, Vincent.
- Les **Lanciers de l'Ouest,** 36, rue du Pré-Fleuri, 44470 Sainte-Luce/Loire, tél. : 40.49.18.09. Emmanuel Guérin.
- Le **Manoir des Ténèbres,** à Plérin 22190, tél. : 96.73.04.64, Gwendal.
- Les **Pionniers du Chaos,** Loïc Mallart, 18, boulevard de la Manche, 22000 Saint-Brieuc.
- Le **Stratège baveux,** Maison Communale, 29170 Fouesnant, Ronan Puloc'h au 98.56.11.89.
- **Stratèges et maléfices,** Maison des Associations, rue Anatole de Monzie, 44000 Nantes.
- **Tactique et jeux d'rôles,** 8, rue des Troënes, Maison de quartier de la Chesnaie, 44600 St-Nazaire. Raynald Belay. Tél. : 40.53.49.70.
- Club **Tenebrae,** Centre Social Jean-Jacolot, 64, rue Vincent-Jézéquel, 29219 Le Relecq Kerhuon, Gérard Morvan au 98.40.92.09.
- Au **Troll Farci,** Centre social des Abeilles, route du Sergent-Le-Flao, 29000 Quimper.
- Les **Troubadours Oniriques,** Ludothèque, 1, rue Jules-Ferry, 44470 Sainte-Luce-sur-Loire.

SALON DES JEUX

Le salon national des jeux de réflexion se tiendra pour sa 3e édition à la porte de Versailles du 26 mars au 4 avril. Au programme de nombreux tournois et manifestations.

• 26 et 27 mars : 3e tournoi de Paris de jeu d'histoire antique médiévale; 1re Coupe de France Empire; 1er championnat intergalactique de *Rencontre Cosmique*; trophée Rexton (sur *Croisades)*; des tournois de *RuneQuest, Super-Gang* et *L'Appel de Cthulhu*.

• 28 mars : 1ers tournois de *Squad Leader* et de *Stormbringer*; 1re joute de *Junta*.

• 29 et 30 mars : championnat de *Suprématie*; tournois de *Rêve de Dragon* et de *Samouraï*.

• 31 mars et 1er avril : 1er Casque d'or de *Blood Bowl*; 1er tour d'*Air Force*; tournois de *Civilization, Paranoïa, Vallée des Rois, Full Metal Planete*

• 2, 3, 4 avril : 5e championnat de France de wargames; 1er championnat de *D&D*; 2e tournoi d'*Armada*. Le club du Fer de Lance organisera également une immense bataille de figurines (sur 48m²) et un *Blood Bowl* grandeur nature.

Les "grands classiques" seront également de la partie : tournois de bridge, de belote, de tarot et démonstrations et simultanées de dames, go, Othello, échecs.



Jeux & Stratégie sera, bien sûr, présent lors de ce salon (stand n° 230) avec une animation spéciale, le Top Quinte, où deux joueurs s'affronteront à la pendule (une heure) sur cinq jeux : gomoku ninuki (ou *Pente*), Othello, dames, échecs et un jeu mystère choisi parmi l'awele, les dames chinoises, le jeu de la pesanteur *(Puissance 4)*, Hex. Vous pourrez participer à ce challenge du 26 mars au 4 avril.

Rendez-vous donc à la porte de Versailles !

DAMES: RECORD !



Roland Lecomte

... ou comment pousser quelque 5 000 pions dans la journée.

Record du monde à Paris : le 24 janvier dernier, au Palais de l'UNESCO, sur une initiative de la FIDEPS et de l'ADES. Vladimir Agafonov a joué une simultanée de dames contre 162 adversaires. Ce match marathon de plus de 12 heures s'est soldé par 137 gains pour le Soviétique contre 11 nulles et 14 défaites. Un nouveau record (l'ancien était détenu par Com Mc Canick en 1982 avec 154 adversaires) digne des plus grands sportifs pour ce joueur de 55 ans, GMI de Dames et bon joueur d'échecs.

LE CHAMPIONNAT D'EUROPE 87

Du 1er au 22 décembre 87 s'est déroulé à Moscou le championnat d'Europe individuel, qualificatif pour le championnat du monde qui doit en principe se dérouler en août à Ituataba (Brésil).

Les Soviétiques étaient favoris et, pourtant, ce fut un jeune Néerlandais, Gérard Jansen, qui l'emporta avec le score remarquable de 23 points sur 26 (3 nulles et 11 victoires). Il triompha de deux GMI soviétiques, Korenewski et Valneris. Virny (URSS) termina deuxième à un point derrière, après avoir mené pendant une grande partie du tournoi. Les troisième et quatrième places sont partagées par les deux Néerlandais Clerc et Van der Zee (le vainqueur du Grand Prix de Cannes) qui devront disputer un match de barrage pour la qualification au championnat du monde.

De notre côté, seul Olivier Bonnave, champion de France en titre, réussit à décrocher sa qualification.

Notre autre représentant, Daniel Issalène, blessé récemment, ne réussit pas à se qualifier.

Les autres représentants européens pour le championnat du monde sont le vétéran Oscar Verpoest qui à 65 ans a obtenu sa qualification sans problèmes juste derrière les Soviétiques et Néerlandais. L'Italien Manzana et le Polonais Paluch sont également qualifiés. **L. G.**

MONOPOLY : CHAMPIONNAT DE FRANCE

Bien que quinquagénaire, le Monopoly se porte bien.

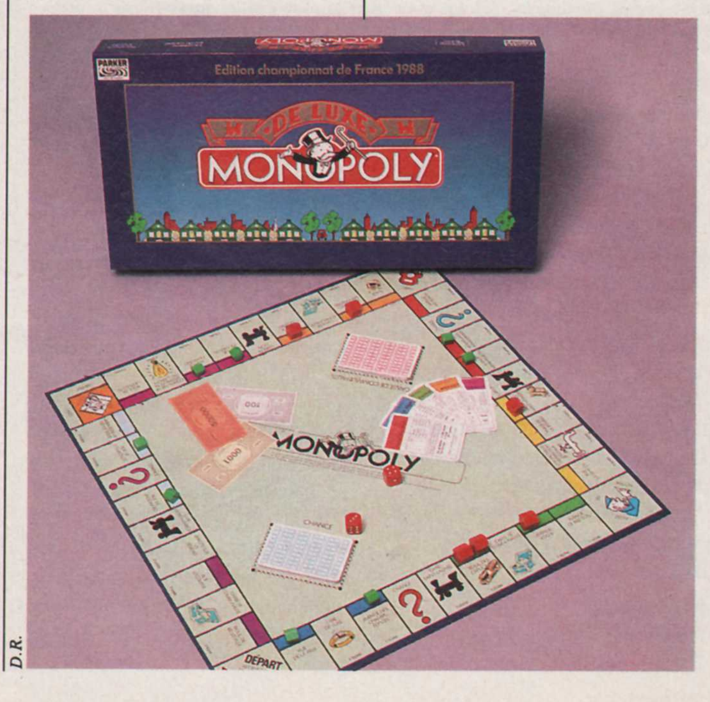
Un championnat de France, organisé par Kenner Parker Tonka et les écoles supérieures régionales de commerce, aura lieu cette année.

Voici le calendrier des éliminatoires régionales :

- 27 avril : Nancy; 4 mai : Lyon; 5 mai : Clermont-Ferrand et Montpellier; 11 mai : Marseille; 19 mai : Reims et Toulouse; 25 mai : Tours; 26 mai : Lille; 2 juin : Paris.

La finale se déroulera le 17 juin, et le vainqueur participera au championnat du monde fixé en octobre à Londres. L'enjeu est de 15 000 $, mais en vrais billets !

Les bulletins d'inscription sont à retirer dans les magasins de jouets de votre ville ou auprès de : Championnat de Monopoly, Top, 41, rue Ybry, 92200 Neuilly (joindre 25 F de frais d'inscription).



D.R.

SECOND MASTER JUNIORS ARTHUR ANDERSEN

Les juniors entreprises de l'Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications et de l'école des Hautes Etudes Commerciales organisent en collaboration avec le cabinet Arthur Andersen et Compagnie les 28 et 29 mai 1988 le "Second Master Juniors Arthur Andersen". Pendant un week-end, des équipes d'entreprises et de grandes écoles se réuniront autour des échiquiers.

Si vous souhaitez faire participer une équipe, ou pour tout renseignement, contactez Marc Guidoni ou Gilbert Noll au 43 80 29 23.

MIRAMIS

La finale du 2e championnat de France aura lieu au mois de mai à Paris.

Les éliminatoires (sur Minitel) se dérouleront tout au long du mois d'avril. Pour tout renseignement, tél. : 30 40 94 95.



SHOGI

Le 5e championnat de France de Shogi se déroulera à la faculté de droit de Lille-Villeneuve d'Ascq les 26 et 27 mars prochains, sur un système suisse à 6 rondes (45 minutes par partie).

On y attend, outre des joueurs de tout niveau, des maîtres japonais. De nombreuses démonstrations et initiations sont prévues.

Pour tout renseignement : Denis Lerminet, tél. : 20 04 44 95; John Hall, tél. : 20 09 34 85.

EXPO

La stratégie en jeux, à la médiathèque de la cité des sciences de La Villette du 1er mars au 30 avril.
Au programme, une série de conférences (dont "les Jeux et leur environnement historique" par notre chroniqueur Thierry Depaulis, les 20 mars et 17 avril), mais aussi des initiations et tournois d'échecs et de go, et deux jeux concours.

LE SPHINX EST SAUVE !

Grâce aux nombreuses — et remarquables — réponses au concours organisé par *Jeux & Stratégie* et l'Equipe des *Légendes* (*J&S* n° 48), le Sphinx a pu renouveler son répertoire d'énigmes; on murmure même qu'il serait sorti de sa retraite et aurait déjà commencé à apaiser la faim qui le tenaillait depuis 3 000 ans...
Si vous le croisez, essayez donc de répondre à l'énigme que le Sphinx ne manquera pas de vous poser :

"Effilée, mais ne coupant pas
Volant, mais ne vivant pas
A la fois douceur du sommeil
Et guide des armes mortelles
Transmet la connaissance
Ou bien la souffrance."
Quelle est cette chose ?

En cas d'échec, vous serez certainement heureux d'apprendre qu'elle lui a été suggérée par Didier Clarysse qui, par la même occasion, recevra *La Vallée des Rois*, le nouveau jeu de rôle des Editions Jeux Descartes.

Mais peut être aurez-vous la chance de trouver le Sphinx de bonne humeur, auquel cas il vous demandera pourquoi Pyrrhus a toujours détesté les scribes Egyptiens.

Cette "énigme" lui a été communiquée par Xavier Litot qui gagne une inscription d'un an à la Guilde des Légendes (5, rue de La Baume, 75008 Paris).
Vous ne connaissez pas les réponses ? Désolé, votre destin rejoindra celui de ses nombreuses victimes. Dans son estomac.

Solutions: 1) la plume. 2) parce que ceux-ci aiment pas Pyrrhus (aiment papyrus)

SALON

JEUX & JOUEURS

Le 27e Salon International du Jouet de Paris s'est tenu au Parc des Expositions de Villepinte du 28 janvier au 3 février. Salon du jouet (c'est son nom!) mais, bien sûr, également salon du jeu. Réservé aux professionnels, nous en avons parcouru les allées pour vous. Quelques-unes de ses nouveautés figurent déjà dans les pages qui suivent. Mais la plupart ne seront disponibles que dans les mois qui viennent, et il faudra attendre les prochains numéros de *J&S* pour trouver leur banc d'essai. En attendant, voici ce que nous avons repéré sur les stands des éditeurs (Les dates de parution indiquées nous ont été communiquées par les éditeurs. Nous déclinons évidemment toute responsabilité quant à leur respect!)

Arjeu
Comme toujours, ce sera en bois!
• Le majoritaire
• Les lanciers

Cogitas
Claude Vieux édite à présent luimême ses créations
• Takito
• X-0 (Dé d'Or de la fédération française des jeux de société-86)

Dujardin
• Far West qui se joue avec des cartes spéciales, un peu dans l'esprit du 1000 bornes
• Olympiades
• Urgence, le jeu de Médecins sans frontières.

Ferriot
Des questions? En veux-tu, en voilà!
• Visa pour l'Europe (voir page 17)
• Le défi d'Arsène Lupin (voir page 20)
• 1789, le jeu de la Révolution Française (voir page 18)
• Le grand jeu de Télé 7 jours. 6 000 questions!
• Le Jeu de la gourmandise. Composer des patisseries à partir des ingrédients comme on forme des mots avec des lettres.
• Amuse-gueule. Le jeu des portraits chinois.

France Cartes-Ducale
• Erudimots, 600 cartes pour 3 000 difficultés de la langue française
• Music Box. Questions-réponses sur la musique des 30 dernières années
• La Course aux titres, jeu boursier (voir page 21)
• Le Scraker: Scrabble + Poker
• Yami: Yam + Rami
A quand le Monopogon? (Monopoly + Donjons & Dragons)

Gogny-Goubert
• Balle de match, une simulation de tennis
• Brocante, jeu de société plus classique
A noter une nouvelle présentation de Politico et toujours les jeux Waddingtons (Ulcers, Ratrace, Wordsearch, Atlantis, la Vallée des dinausores).

Habourdin
• Parcours d'enfer (voir page 22)
• Le Jeu du Brevet, Le Rouge et le Noir, Aux Urnes, Citoyens... Play-Bac fait des petits! (voir page 26)
• Quitte ou Double, Bon voyage (à paraître en avril)
Habourdin a d'autre part repris la distribution de Uno (un jeu de cartes proche du "8 américain") et s'apprête dans le même style, à commercialiser Skip-bo (un jeu de "crapette")
A signaler enfin la nouvelle présentation du vénérable Scrabble: le plateau est à présent d'un vert un peu trop criard à notre goût.

Hexagonal
• Battletech.

Jeuplay
Tout en bois massif!
• Troie. Soldats grecs dissimulés dans les chevaux contre remparts troyens
• Pyramide, jeu de plateau abstrait tactique.

Jeux Descartes
Un programme impressionnant!
• Suprématie (voir page 19)
A paraître:
• pour Paranoïa, une version simplifiée de la boîte de base et une "campagne", Les Bleus du secteur M.I.T.
• pour Maléfices, deux scénarios, le Montreur d'ombres et Folies viennoises
• Warhammer, le jeu de rôle avec une campagne, l'Ennemi Intérieur et deux scénarios, Ombres sur Bogenhafen et Mort sur le Reik (fin mars)
• Star Wars, le jeu de rôle de la Guerre des étoiles avec une aventure, Chasse à l'homme sur Tatoorine, une boîte d'accessoires, le Guide de Star Wars et Guerrier des étoiles, un jeu sur plateau (dates non communiquées)
• James Bond, le jeu de rôle avec le "Q Manual" (juin)
• Guet-Apens, un wargame avec figurines de Jean-Jacques Petit (fin mars)
• Zone Mortelle, extension pour Blood Bowl.

Jumbo
• Boîte complémentaire pour Orient Express (voir page 22)
• Targui, l'affrontement de tribus Touareg
• Rimini, un jeu de liaison (à première vue) sur la célèbre plage italienne.

Kenner Parker
• La Vente aux enchères, réédition d'un ancien jeu de la gamme Miro Meccano, disparu depuis longtemps
• Pictionary, le nouveau jeu de société qui fait fureur aux Etats-Unis (mai).



• Cluedo Vidéo. Le célèbre jeu de déduction se modernise grâce à une cassette vidéo VHS. (avril).
A noter que Kenner Parker diffuse à présent Jarnac et propose une nouvelle édition de luxe de l'infatigable Monopoly, "Spécial championnat de France" (voir page 12).

Ludodélire
• Full Metal Planète, très attendu mais dont on ne sait rien!
• Tempête sur l'échiquier. Le 1000 bornes des échecs! Désopilant!

Matchbox
Quant on tient un auteur célèbre...
• Rubik's Magic Strategy Game. Un jeu d'alignement signé Erno Rubik.
• Rubik's Clock. Du même célèbre auteur, à paraître dans quelques mois.

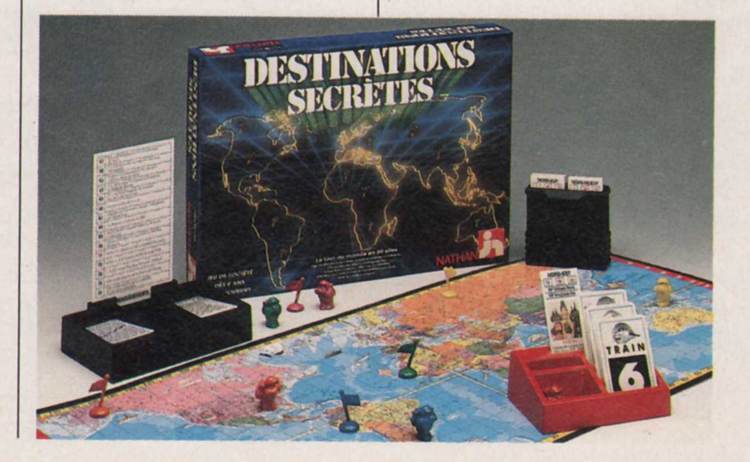
MB
• Les mystères de Pékin. Enquête policière pour les jeunes.
• La course au Large. Parcours, tactique et... connaissances (plus de 1 000 questions)!

Nathan
• Destinations secrètes. Enigmes et événements sur la carte du monde.
• Quizzard. 6 000 questions contre la montre.

Oriflam
• Rune Quest (voir page 25)
• Tank Leader.

Ravensburger
• L'Héritage de Maloney (voir page 16)
• Ruée vers l'Or: découverte de pépites, attaque de bandits... un jeu d'aventure, destiné apparemment aux jeunes.
• Dorada, un jeu de parcours abstrait tactique
• A travers la France. Jeu de parcours semé de questions.
• L'Inspecteur Lamalice.

Rexton
• Mai 68, la réédition du célèbre jeu de Duccio Vitale et François Nédelec. Devrait être disponible pour le 20e anniversaire (Dis papa, tu me racontes les barricades?)
• Les Chevaliers du Dragon noir. Le fantastique et la magie apparaissent dans la série "Cry Havoc"



A paraître, 3 boîtes (l'Exil, la Conquête, le Retour)

- Starfun (voir page 20).

Schmidt

Une marée de nouveautés !

- Règles avancées pour l'Œil Noir (Maîtres d'Armes 1)
- Vampires. Extension pour Chill, le jeu de rôle. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les vampires avec un scénario (La vengeance de Dracula)



- Marvel, super-héros, le jeu de rôle. Avec des scénarios et New York—New York, ville favorite des super-héros !)
- Thorval, un jeu d'aventure sur plateau, traduction du Wizard d'Avalon Hill
- Acquire. La réédition du superbe jeu de Sid Sackson
- Maharadja, un jeu de plateau pour les plus jeunes
- Contre-espionnage, un jeu de mémoire sur plateau
- Ultra-Secret, jeu policier sur plateau.

Transécom

- toujours D&D (voir page 18)

Et encore...

- Artificial Intelligence propose un jeu du même nom.
- Action Bourse, qui sera édité lorsque les auteurs auront trouvé des "annonceurs". Pour 30 000 à 40 000 francs vous pourrez faire figurer le nom de votre société sur le plateau de jeu.
- Decryptor, un jeu à tiroirs : 1. un puzzle double face à reconstituer qui fera apparaître... 2. un message secret constitué de trois phrases à déchiffrer qui fourniront le texte d'... 3. une énigme. Si vous êtes le premier à la résoudre vous gagnerez un collier d'une valeur de 400 000 francs !

En vente le 15 mars. Le jeu se déroulera sur 20 semaines.

Akor

Encore un nouveau distributeur pour les jeux d'échecs électroniques Mephisto d'Hegener et Glaser. Akor, 29, rue Cartier Bresson, 93500 Pantin. Tél. : (1) 48 91 03 13

Fidelity

L'excellent programme du Par Excellence va donner une nouvelle vigueur au vieux Milton, le jeu d'échecs électroniques de MB qui déplaçait ses pièces tout seul mais qui était absolument nul. Il s'appelle à présent Phantom (diffusé par Rexton).

CONSTELLATION SUPER EXPERT... EN MILIEU DE PARTIE

De 1981 à 1986, Novag a sorti, avec un régularité de métronome, une nouvelle machine de haut niveau par an, pratiquement toujours à la même date. Mais voici qu'en douze mois la firme de Hong Kong nous a successivement présenté le *Constellation Forte*, puis le *Forte B*, et maintenant le *Constellation Super Expert*! Voyons à quoi ressemble cette terreur ! Extérieurement, on retrouve le bel échiquier autorépondeur du *Constellation Expert* sorti fin 1985, avec en plus un écran à 16 caractères (record battu !); 24 touches qui permettent de programmer une foule de fonctions;



65 niveaux et des gadgets en tout genre. L'échiquier sensitif est très bien construit, les pièces sont belles, bien qu'un peu grandes. Pour ce qui est du programme et du niveau, pas de changement de microprocesseur ni de vitesse : toujours le 6502 tournant à 5 megahertz -96 Ko de mémoire morte contre 64 aux *Forte A* et *B*. Un bon tiers de ces 32 Ko supplémentaires est consacré à la bibliothèque d'ouvertures qui passe de 20 000 à 32 000 coups. Intéressant, mais on déplorera une nouvelle fois que David Kittinger continue de négliger d'inclure la reconnaissance des interversions de coups. En résolution de problèmes et en finale, pas d'amélioration, mais les programmes précédents étaient déjà excellents. Le programme a même pris un "sérieux coup de vieux" par rapport aux *Mephisto* de Richard Lang et *Excel* 68000 avec les Hash Tables de Cathe et Dan Spracklen. Notons que la finale 7 trouvée en 1 min 12 s par le *Forte B* n'est plus résolue par le *Super Expert*, même après des heures d'analyse. A l'évidence un bogue que Kittinger a immédiatement rectifié en l'apprenant et en nous envoyant de nouvelles Eprom corrigées; mais le défaut demeure pour le commun des acheteurs. Reste le milieu de partie, domaine dans lequel les *Constellation* ont toujours fait merveille. Celui-ci ne fait pas exception à la règle comme le montre bien la grille de tests : gains de temps sur les quatre diagrammes tactiques de milieu de jeu. Cela fait du *Super Expert* un des appareils les plus redoutables en combinaisons, surtout dans les blitz où il est remarquable. Le prix de cet autorépondeur en bois est fort raisonnable pour les prestations offertes : 6 500 F.

PIERRE NOLOT

Diagrammes parus dans le numéro 47	CONSTELLATION FORTE B	CONSTELLATION SUPER EXPERT	Rappel du meilleur
Diag. 1	1 min 26 s	1 min 14 s	Mephisto Dallas 32 bits et mephisto Rome 32 bits : 4 s
Diag. 2	18 min 46 s	20 min 38 s	Elite Avant-Garde : 1 min 57 s
Diag. 3	2 min 55 s	2 min 48 s	Mephisto Rome 32 bits : 4 s
Diag. 4	6 min 36 s	5 min	Leonardo Maestro 6 mega : 10 s
Diag. 5	4 min 50 s	3 min 32 s	Mephisto MM4 : 3min 47 s
Diag. 6	7 min 17 s	5 min 30 s	Mephisto MM4 : 2 min 26 s
Diag. 7	1 min 12 s	Non trouvé en 1 h	Mephisto Rome 32 bits : 1 min
Diag. 8	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Mephisto MM4 : 2 min 57 s
Diag. 9	3 min 8 s	2 min 52 s	Leonardo Maestro : 1 s 6 Mega

A noter que les appareils Novag sont à présent diffusés en France par Jeux-Nathan.



LA VALLEE DES ROIS

(Jeux Descartes, collection Premières Légendes)

matériel:

- un livret de civilisation
- un livret de règles
- une bande dessinée
- 4 dés à 4, 10 et 20 faces

but du jeu:

vivre des aventures dans la vallée du Nil, en incarnant un personnage de cette grande période que fut l'Egypte ancienne.

le jeu:

avant toute chose, il est bon de se replonger dans le contexte et, pour cela, de lire le livret de civilisation qui retrace l'histoire de l'Egypte des Pharaons, la vie quotidienne de son peuple, ses pratiques religieuses et magiques.

Cela fait, on passe au second livret (180 pages) qui comporte les règles de jeu.

Chaque joueur fait, tout d'abord, naître son personnage qui à coups de lancers de dés et de tables prendra corps lentement. Il est tenu compte de tout, même de son origine sociale, très importante pour déterminer la place du personnage dans la société égyptienne. De là, découleront son métier et une partie de ses compétences.
Le personnage, enfin prêt à vivre, s'engage dans l'aventure que le meneur de jeu aura préparée à l'avance.

Comme dans tous les jeux de rôle, l'aventure se déroulera schématiquement de la façon suivante :
- le meneur de jeu (MJ) annonce la situation présente,

- les joueurs annoncent leurs actions
- le MJ en tire les conséquences et les communique aux joueurs,
- le MJ décrit la nouvelle situation, etc.

De partie en partie, le personnage parviendra à acquérir de nouvelles compétences, à grimper dans l'échelle sociale et, pourquoi pas, jouer un rôle déterminant dans l'histoire de l'Egypte, entrant ainsi dans la légende.

commentaires:

la collection Premières Légendes s'agrandit avec un thème qui, le moins que l'on puisse dire, est très riche.

L'Egypte ancienne fascine et fourmille de légendes et de mystères. De quoi réjouir les joueurs qui y trouveront une source d'inspiration inépuisable.

Ce contexte en revanche, exigera d'eux un minimum de connaissances. L'imagination doit ici obéir aux contraintes historiques : pas question d'apercevoir Ramsès II aux côtés de Cléopâtre ou, encore, le tombeau d'un pharaon pas encore né.

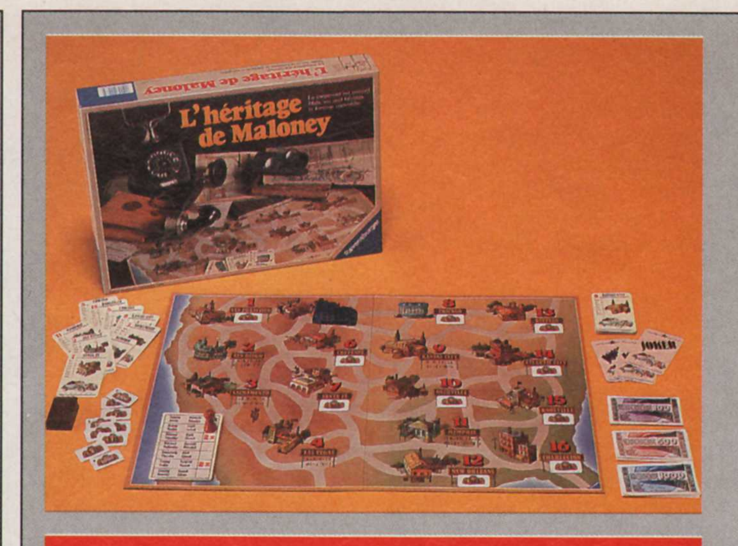
La structure même de la société égyptienne, avec ses lois très strictes, impose des règles de jeu précises et détaillées. D'où un livret épais qui risque de rebuter les débutants.

Comme de coutume, les règles, communes à la collection Premières Légendes, permettent plusieurs niveaux de jeu. Il n'en reste pas moins que cette dépaysante *Vallée des Rois* semble vraiment destinée aux joueurs confirmés.

En revanche, la bande dessinée fournie dans la boîte, *Les Héritiers du Soleil de Convard*, (éditions Glénat) aidera les joueurs à se plonger dans cet univers mystérieux.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥ ♥



L'HERITAGE DE MALONEY

(Ravensburger)

matériel:

- un plateau de jeu représentant un parcours passant par 16 villes des USA
- 24 cartons "valise"
- 64 cartes "action" (4 par ville)
- 6 cartes joker
- un "livre testament" en bois
- des billets (100$, 500$ et 1 000$)
- un pion "voiture"
- un pion "calendrier"

but du jeu:

totaliser le maximum de points en passant au bon moment dans certaines villes .

le jeu:

les cartes "action" représentent chacune une ville et les jours de la semaine, en face desquels sont indiqués des chiffres (de 1 à 7). Elles sont distribuées à raison de douze par joueur et secrètement gardées par chacun d'eux, le reste formant le talon. Chacun reçoit aussi un joker et de l'argent. La première carte du talon indique la ville de départ, et le jour placé en face du 7, le jour du départ. Sur le plateau, on place le pion sur le jour en question. Les cartons "valise" sont placés faces cachées sur les villes, ceux restants sont retirés du jeu.

Le jeu consiste à se rendre dans les villes dont on possède une carte pour gagner les points indiqués en face du jour sur lequel est placé le pion "calendrier". Au début de chaque tour (ou jour) la voiture est mise aux enchères, les joueurs tentent de se l'approprier, le gagnant de la vente sera le chauffeur pour la journée. A ce titre, il conduira la voiture avec tout le monde à bord, dans la ville de son choix.

Arrivé dans une ville, le conducteur retourne le carton valise qui s'y trouve, et gagne ou perd des points ou de l'argent, selon les indications portées. Puis chacun peut (mais n'y est pas obligé) montrer sa carte de la ville visitée (s'il en possède une) pour gagner les points indiqués en face du jour correspondant à celui du pion "calendrier".

Le tour suivant peut alors commencer: le pion "calendrier" progresse d'un jour et la voiture est remise en vente.

Les joueurs peuvent, une fois au cours de la partie, utiliser le joker pour s'approprier gratuitement la voiture au cours des enchères.

Tous les jours de la semaine ne se ressemblent pas: le dimanche, pas

d'enchères, tout le monde se rend dans la ville indiquée par la première carte du talon. Le mardi et le vendredi, les points des cartes actions sont multipliés par deux; il est donc alors important d'être conducteur pour aller dans une ville qui rapporte beaucoup.

Le "livre testament" ira, à la fin de chaque tour, au joueur possédant le plus de points, il sera "l'héritier à abattre"!

Lorsqu'un joueur parvient à 69 points, le jeu s'arrête. Chacun gagne un point supplémentaire par tranche de 1 000 dollars lui restant, et, après les comptes, le vainqueur (l'héritier) est celui qui totalise le plus de points.

commentaires:

Qu'y a-t-il dans les valises? Qui sera l'héritier? Qui aura la voiture? Non, *L'Héritage de Maloney* n'est pas un jeu de questions-réponses, ouf! Mais alors?... Un jeu très original, au fonctionnement à la fois simple et subtil qui ne laisse que très peu de place au hasard, et où l'intuition, le calcul et la ruse sont les maîtres du jeu. L'attribution de la voiture est certainement la phase la plus importante, tous les événements du tour en découlant. Il faudra bien savoir évaluer jusqu'où l'on peut pousser les enchères en fonction du gain qu'on peut espérer tirer de la possession de la voiture. Les cartons "valises" (et non pas les valises en carton) introduisent le "facteur chance" dans le jeu de façon simple et efficace. Ils provoquent des petits rebondissements surprenants, surtout en fin de partie.

Sur une idée du célèbre Sid Sackson, *L'Héritage de Maloney* est un bon jeu tactique très plaisant, bénéficiant d'une très belle présentation, qui engendre des parties acharnées et des bras de fer entre enchérisseurs vraiment amusants.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 3 à 6
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥ ♥ ♥



VISA POUR L'EUROPE

(Ferriot)

matériel:

- une malette 8×36×25 cm
- un livret de questions
- un plateau de jeu représentant l'Europe
- un dé à six faces
- 2 dés à dix faces
- 6 pions
- 27 cartes souvenir de 1 000 à 4 000 points (pour les 27 capitales)
- des billets de 500, 1 000, et 5 000 points.

but du jeu:

marquer le plus de points en gagnant des cartes souvenir.

le jeu:

chaque joueur choisit un pion qu'il place sur une capitale et qu'il va faire progresser sur le plateau grâce au jet de dé. L'arrivée dans une capitale libre offre deux possibilités: acheter directement la carte souvenir quatre fois sa valeur, ou bien tenter de répondre à une question concernant le pays.

Si la réponse est bonne, la carte est gagnée; sinon c'est au joueur suivant de lancer le dé. Si la capitale sur laquelle tombe le pion est déjà attribuée, le joueur doit payer à son propriétaire la moitié de la valeur de la carte ou réclamer une question sur le pays concerné et gagner le passage gratuit, en répondant correctement.

En revanche, il paiera plein tarif s'il se trompe. Lorsqu'un joueur fait un 6, il peut au choix déplacer son pion ou bien défier un adversaire pour lui prendre une carte: il doit alors répondre à une question portant sur la capitale convoitée. Il gagne la carte en cas de bonne réponse ou paye la moitié de sa valeur au propriétaire défié pour une réponse fausse.

La possession de cinq cartes souvenir entraîne l'attribution d'une carte "champion" (5 000 points) qui peut être revendue si les points viennent à manquer. De plus, la possession de quatre cartes souvenir multiplie tous les gains par deux, six cartes par trois et huit cartes par quatre. A la fin de la partie, le gagnant est celui qui possède le total maximum en additionnant les points des billets, des cartes souvenir et de la carte champion.

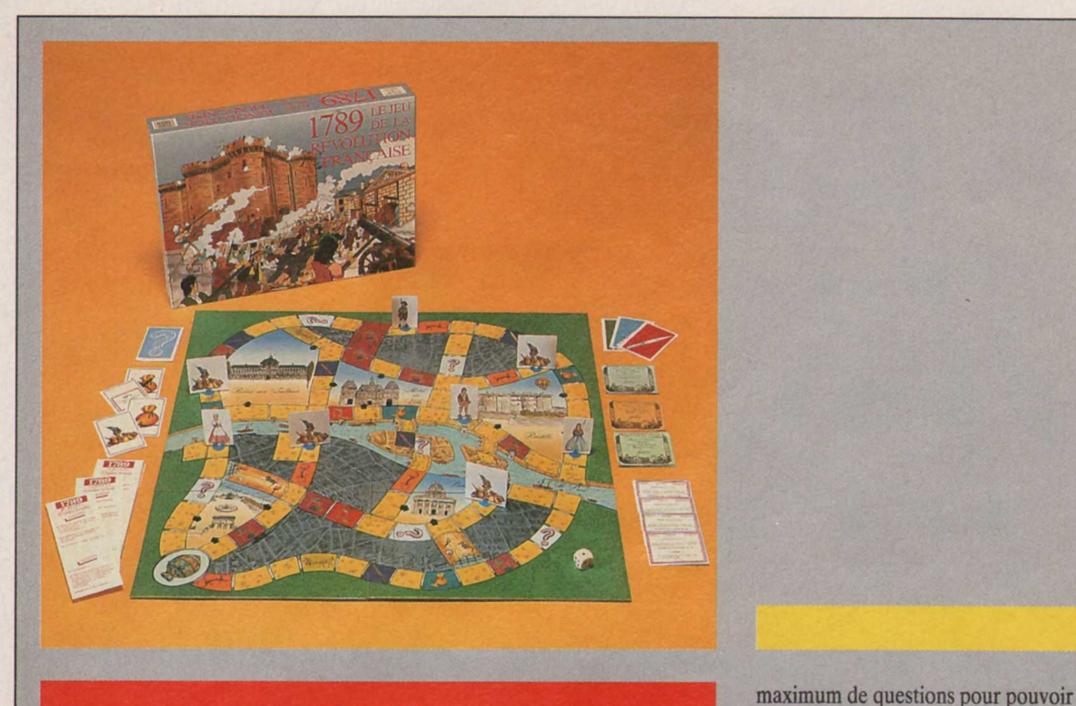
commentaires :

Commentaire:
un jeu de questions-réponses de plus, mais de bonne qualité et assez amusant. Il présente, bien sûr, un intérêt pédagogique certain ; on apprendra à retenir les noms des capitales européennes et aussi des points plus précis sur chacun des pays, tant sur le plan historique et géographique que sociologique et économique. Les questions ne sont ni trop simples ni trop compliquées et permettent de jouer à tout âge en laissant ses chances à chacun. Les prises de risques (payer un passage ou répondre à une question, tenter de prendre une carte à l'adversaire) augmentent l'intérêt au jeu et provoquent des rebondissements spectaculaires qui font de *Visa pour l'Europe* un jeu de questions-réponses plutôt meilleur que nombre de ses concurrents. De plus le matériel de très bonne qualité (une malette!) aide aussi à le rendre sympathique et agréable à manipuler.

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥ ♥





1789
le jeu de la Révolution française

(Ferriot)

matériel:

• un plateau de jeu représentant un parcours sur un plan de Paris
• 100 cartes questions-réponses (6 par carte, donc 600 questions)
• 6 pions personnage sur socle
• 18 barricades
• assignats à 5, 10 et 20 "points de civisme"
• 25 certificats de civisme (5 par lieu)
• 26 cartes mystère
• 6 cartes brigand
• un dé à 6 faces

but du jeu:

acheter le premier les certificats de civisme dans cinq hauts lieux révolutionnaires.

le jeu:

les joueurs choisissent chacun un personnage (pion) et se partagent équitablement les barricades. Les pions se déplacent au lancer de dé sur les cases du parcours dans toutes les directions, mais le demi-tour est interdit (sauf obligation contraire).

Lorsqu'un joueur tombe sur une case jaune, il doit répondre à une question valant 5, 10 ou 15 points de civisme (il choisit la valeur). S'il répond bien, il gagne le nombre de points demandé en assignats; sinon il passe son tour. Les autres cases provoquent divers événements: pioche d'une carte mystère (gain ou perte de points), prison, possibilité de rejouer, perte d'un tour, guillotine (on y perd tout... sauf la tête), attaque de brigands (dont on peut devenir le chef). Cinq cases, très particulières, représentent cinq hauts lieux révolutionnaires: Bastille, Hôtel de Ville, Tuileries, Panthéon et Champ-de-Mars.

Lorsqu'un joueur arrive dans un de ces lieux, il peut acheter un certificat de civisme contre 40 points (en assignats). Il faut donc répondre à un maximum de questions pour pouvoir acheter les certificats.

Pour bloquer ses adversaires, le joueur peut utiliser des barricades: il les place alors où il veut sur le parcours pour bloquer une route (pendant 3 tours) ou un carrefour (pendant 2 tours). Devant une barricade, un joueur doit changer de route ou faire demi-tour.

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 6/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥

commentaires:

allons-nous assister à une floraison de jeux ayant pour thème la Révolution? Voilà qui nous promet, sur le principe des questions-réponses (merci *Trivial Pursuit*), des "cours d'histoire anecdotique" peu passionnants comme *1789 le jeu de la Révolution française* (comment pourront s'appeler les autres?).
Ces 600 (n'est-ce pas un peu court?) questions ont des valeurs différentes, mais l'écart entre les niveaux de difficulté n'est que très faible. Les questions sont dans l'ensemble soit trop difficiles, soit sans intérêt. L'excessive précision de leur formulation et le côté anecdotique qu'elles revêtent entraînant souvent des réponses fausses ou incomplètes. Et la partie s'éternise! Reste l'idée des barricades, originale, qui apporte un peu de vie aux parties en bloquant des joueurs sur des cases dangereuses ou en les empêchant d'aller où ils le désirent.
Un exemple de question? Pour 5 points: *"En 1789, un écolier peut-il disposer d'une gomme?"* La réponse est... Oui! (Passionnant, non?)

DONJONS & DRAGONS

Une pluie de scénarios et d'aides de jeu

Comme nous vous le disions dans notre numéro 47, le processus de traduction devait s'accélérer en ce qui concerne les scénarios et aides de jeu pour *D&D* et *AD&D*.
Cela semble se confirmer par l'arrivée de cinq modules et d'un écran de jeu.
Tout d'abord le B8 (traduisez par là, module n° 8 pour la boîte de Base), intitulé *L'Odyssée du rocher*. Un thème classique de quête parsemée de dangers.

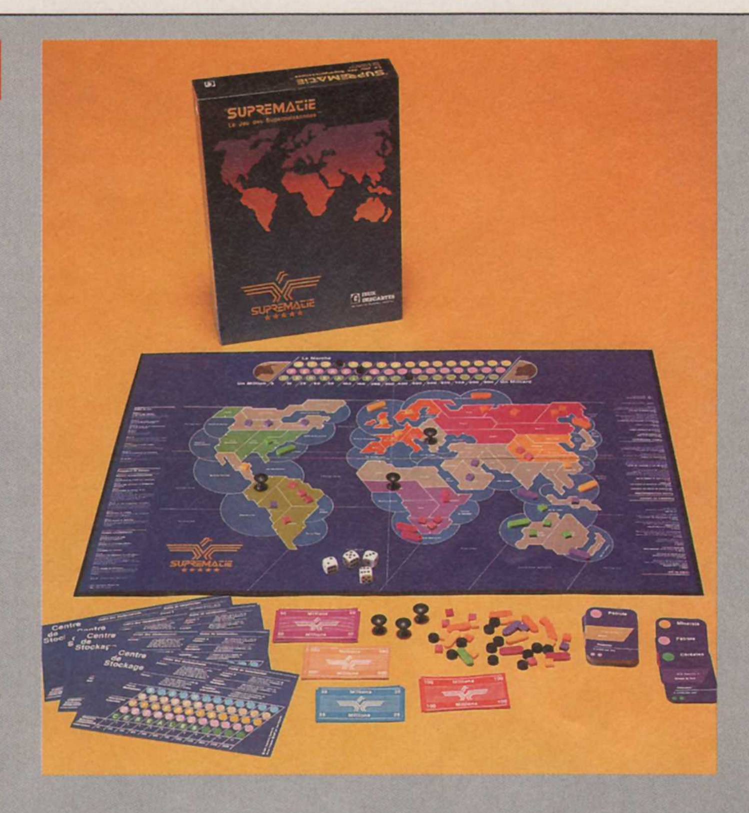
Ensuite, le X4, module pour la boîte n° 2 (Expert), intitulé *Le Maître des nomades* où le sort d'un royaume repose sur les frêles épaules de quelques aventuriers.
Concernant encore *D&D*, le CM2, deuxième module pour la boîte n° 3 (Compagnon) pour personnages de niveaux 15 à 20 (du sérieux!), *La Chevauchée de la Camarde* qui envoie les aventuriers enquêter sur une baronnie coupée mystérieusement du reste du royaume.
Et enfin, le module U2, pour personnages de niveaux 1 à 4 mais pour les règles avancées (*AD&D*), *Les Dangers de Danwater* où d'affreux hommes-lézards menacent les habitants de Saltmarsh.
La dernière parution est un écran de jeu pour les règles avancées (*AD&D*). Celui-ci se compose en fait de trois petits écrans, un pour les joueurs et deux pour le Maître du Donjon, contenant toutes les tables et références nécessaires en cours de jeu.
En attendant la suite voilà de quoi occuper nos donjonneurs nationaux.



PS: Au moment où nous mettons sous presse, Transecom annonce pour bientôt *Le Manuel des monstres*, troisième volume pour *AD&D*. Ainsi que les deux premiers modules de *Dragon Lance* (DL1 & DL2), toujours pour *AD&D*. Peut-être seront-ils dans vos magasins lorsque vous lirez ces lignes.

SUPREMATIE

(Jeux Descartes)



matériel:

- une boîte de 39×28×7 cm
- 4 dés
- 6 plaquettes "centre de stockage" utilisées pour gérer les ressources et les armes
- 64 cartes de ressources
- des billets de banque (1, 5, 25, 50, 100, 500 millions $ et 1 milliard $)
- 40 pions marqueurs et 18 pions "champignon nucléaire"
- 6 sets de pions "armée de terre" et "flotte" (un par superpuissance)
- un plateau de jeu représentant la carte du monde

but du jeu:

détruire, soumettre ou ruiner les nations adverses et donc établir sur le monde... sa suprématie!

le jeu:

chaque joueur reçoit 7 milliards $ et six marqueurs placés sur son centre de stockage pour signaler ses possessions en ressources naturelles (minerais, pétrole, céréales) et son armement (bombes et satellites antinucléaires, S.A.N.). Après un tirage de dé, chacun choisit une superpuissance (parmi la Ligue des Nations Européennes, la République Populaire de Chine, la Fédération des Etats Africains, les Etats-Unis d'Amérique, la Confédération de l'Amérique du Sud et l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques) et reçoit six cartes ressources (deux de chaque ressource) qui correspondent à ses territoires d'origine.

Le tour de jeu se compose de deux phases obligatoires (phases 1 et 2) et de cinq autres parmi lesquelles le joueur peut choisir jusqu'à trois:

1. paiement des salaires et des emprunts: les cartes ressources représentent des entreprises dont il faut payer les salaires.

2. transfert des unités produites vers le centre de stockage: en fonction des productions de ses entreprises, le joueur déplace ses marqueurs.

3. vente des unités produites: que ce soit sur le marché officiel (sur le plateau) ou auprès d'un autre Etat, le joueur peut convertir ses matières premières en dollars. Attention, sur le marché officiel une vente fait baisser les cours, un achat (phase 7) les fait grimper!

4. attaque: conventionnelle (armées et flottes) ou stratégique (bombes et S.A.N.), simple escarmouche ou conflit généralisé, l'attaque est le moyen le plus direct d'établir sa suprématie; c'est aussi le plus délicat.

5. déplacement des armées et/ou des flottes: dépenser des céréales pour nourrir des armées en marche, du pétrole pour les flottes et les transports de troupes.

6. construction de forces armées et/ou d'armes: inexorablement les arsenaux se développent.

7. achat ou prospection de ressources: sur le marché ou auprès d'un autre Etat.
A tout moment un joueur peut emprunter à la banque, mais il paiera des intérêts parfois très lourds. Il est aussi possible de faire rentrer des dollars dans les caisses de l'Etat en réalisant de bonnes opérations sur le marché: acheter quand les cours sont bas, vendre quand ils sont hauts. Enfin, comme les négociations sont permises, chacun est libre de conclure des affaires avec ses voisins. Pour se doter de la bombe (ou d'un S.A.N.), il faut d'abord mettre au point un prototype. Le joueur se saisit du paquet de cartes ressources parmi lesquelles figurent trois cartes "bombe" et deux "S.A.N." (seulement!). Il les bat et les tire une par une jusqu'à ce qu'il obtienne ce qu'il cherche: il faut alors payer très cher toutes les cartes tirées.

Pour les prototypes, il faut donc dépenser beaucoup de dollars, mais, par la suite, l'acquisition de nouvelles bombes (ou S.A.N.) sera grandement facilitée. Les prospections de ressources fonctionnent sur le même principe. Les conflits, conventionnels ou stratégiques, se résolvent très simplement par des jets de dés. A l'issue d'une attaque, le défenseur peut riposter (sur n'importe qui!): forte est alors la tentation d'envoyer une bombe sur l'adversaire. Mais c'est aussi un pas de plus vers une fin tragique de la partie. Trois situations mettent fin au jeu: un joueur établit sa suprématie (économique ou militaire); le nombre maximal de tours fixé est atteint: à ce moment, le plus riche gagne; ou encore douze zones ont été touchées par des bombes atomiques. Mais dans ce dernier cas, tous les joueurs perdent!

commentaires:

Suprématie offre un net avantage par rapport à la plupart des jeux diplomatico-stratégiques: il est simple et facilement accessible.

A l'exemple de ses aînés, il fonctionne d'autant mieux que les joueurs sont nombreux, six étant le maximum et l'optimum.

Vous devrez faire vos preuves en tant que négociateur et stratège militaire; vous devrez aussi être un habile économiste. Les mécanismes simplistes du marché de matières premières se révèlent finalement propres à susciter de nombreuses tactiques individuelles ou de groupe.

Les joueurs découvrent très vite la nécessité de multiplier leurs ressources face aux dépenses vertigineuses qu'impliquent les arsenaux atomiques.

Mais les débutants résisteront mal à la tentation d'utiliser la bombe, et les premières parties risquent de se terminer par la tristement célèbre "Guerre Nucléaire Globale". Il faut apprendre à se servir de l'effet dissuasif de l'armement nucléaire et à se concentrer sur les conflits économiques et conventionnels.

Les règles sont concises, claires dans l'ensemble, finement agrémentées de conseils tactiques et de variantes. Sur le plateau figurent les principales règles, ce qui accélère l'apprentissage des mécanismes du jeu.

EN BREF :

type de jeu: tactique et diplomatique
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥ ♥



LE DEFI D'ARSENE LUPIN

(Ferriot)

matériel:

- une boîte 39×29×6 cm
- un plateau représentant l'intérieur d'un hôtel
- 60 cartons "valeurs": 28 neutres, 30 objets (5 par chambre, numérotés de 1 à 6), un diamant, et un "j'accuse".
- un dé
- 6 pions
- 5 cartes clients et une carte "Lupin"
- 6 cartes portant le numéro des chambres (de 1 à 6)

but du jeu:

pour les clients, dénoncer Lupin; pour Lupin, trouver le diamant et quatre objets avant d'être découvert.

le jeu:

chaque joueur se voit attribuer un pion et un numéro de chambre. Il reçoit également, au hasard, une carte stipulant s'il est un client ou le célèbre Arsène Lupin. Evidemment, lui seul connaît le contenu de cette carte. Les cartons valeurs sont disposés au hasard, face cachée, dans tout l'hôtel, sauf dans les chambres. Les joueurs partent de l'entrée et déplacent leurs pions suivant le résultat du lancer de dé (sans traverser les murs!). Lorsqu'un pion arrive sur une case vide, il ne se passe rien; en revanche, si la case est occupée par un carton valeur, le joueur et lui seul a le droit de le regarder: si c'est un carton neutre, il le montre et l'écarte définitivement du jeu. Cela lui donne le droit de regarder un autre carton de son choix, sans se déplacer, et de rejouer après avoir replacé ce carton au même endroit. Si le carton représente un objet, le joueur le place, face visible, dans sa chambre s'il porte le même numéro que celle-ci. Puis il rejoue.

Dans le cas contraire, il le repose où il le désire, face cachée. Le carton diamant ne peut être pris que par Lupin et seulement à partir du moment où il possède au moins trois objets dans sa chambre.

Le carton "j'accuse" permet à un joueur possédant quatre objets d'accuser un adversaire d'être Lupin. Sans ce carton, il faut posséder cinq objets pour avoir le droit d'accuser un joueur.

Dans tous les cas, un joueur ne peut en accuser un autre qu'une seule fois; s'il a vu juste, il a gagné, mais s'il s'est trompé, il est immédiatement éliminé.

Lupin, lui, gagne dès qu'il a déposé dans sa chambre quatre des cinq objets qu'il recherche et le diamant.

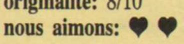
commentaires:

jeu de mémoire et de déduction, *Le Défi d'Arsène Lupin* est original et intéressant. L'élimination des cartons neutres et le déplacement des objets font que le jeu démarre lentement, puis s'accélère jusqu'à la course au diamant pour Lupin et la course au cinquième objet pour les clients-enquêteurs.

Les fins de parties sont très animées, chacun courant après des cartons que les autres s'efforcent d'éloigner le plus possible. Bien sûr, la mémoire est prépondérante: il faut beaucoup d'attention pour se souvenir des cartons déjà vus, de ceux qui ont été déplacés par les adversaires, et, après l'avoir repéré, de l'emplacement du diamant pour surprendre le gentleman cambrioleur en plein forfait.

Ce "défi" est un jeu rapide et amusant surtout à partir de quatre joueurs (en dessous, Lupin est vite repéré!), toute l'habileté étant de brouiller les pistes pour être le seul à retrouver les bons cartons, au bon moment.

EN BREF :

type de jeu: société et mémoire
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: 

STARFUN

(Rexton)

matériel :

matériel:
- une règle du jeu avec un lexique
- un plateau de jeu représentant une plage et la mer (découpée en cases) ainsi qu'une rose des vents
- 8 pions "planche à voile"
- 8 pions "bouée"
- 32 cartes "vent"
- 16 cartes "bonus"
- 16 cartes "courant"
- 16 cartes "malus"
- fiches de marque (pour l'épreuve des vagues)

but du jeu :

trois jeux possibles:
- course racing: passer le premier la ligne d'arrivée;
- slalom: revenir le premier sur la plage après un slalom entre les bouées;
- les vagues: effectuer des "figures imposées" sur les vagues avec sa planche.

le jeu :

chacun des joueurs prend une planche, et l'emplacement de départ est tiré au sort. Après avoir choisi le type de course, les concurrents préparent le jeu.

Pour la course racing, ils placent des bouées sur le plateau et effectuent le parcours ainsi matérialisé. Toutes les cartes sont utilisées, et les cartes vent et courant ont la même influence sur l'ensemble des joueurs (une carte est tirée à chaque tour par le joueur qui commence, l'ordre de jeu changeant à chaque fois: premier tour: joueur 1, 2 puis 3, second tour: joueur 2, 3 puis 1.

Une planche avance normalement de deux cases, et seulement d'une case si elle était à l'arrêt au tour précédent.

La direction ne peut varier que de 45° par tour. Chaque joueur peut stopper sa planche en la plaçant face au vent, quel que soit l'angle à parcourir, afin de repartir dans une direction différente au tour suivant.



Les différentes cartes influent sur les déplacements :

- cartes vent (motif vert au dos de la carte) : les changements de vent stoppent les planches;

- cartes courant (motif bleu) : les planches dérivent

- cartes bonus, malus (motifs jaune et rouge) : l'allure augmente ou diminue.

Selon la couleur de la carte à venir, les joueurs modifient leur tactique. Pour le slalom, les concurrents placent des bouées sur la mer, et passent entre elles avant de revenir sur la plage. Les cartes "vent" n'auront ici aucun effet sur la course. A leur tour, les joueurs tirent une carte avant de se déplacer, celle-ci n'influencera que leur propre planche. Les déplacements sont identiques à la course racing, le premier revenu sur la plage a gagné.

Les "vagues" diffèrent totalement des courses précédentes, les joueurs doivent effectuer, non plus un parcours, mais des figures ("sauts", "surf", "transitions").

Pour cette compétition, seules les cartes bonus ont un effet sur les planches. Pour les figures, les joueurs peuvent acquérir jusqu'à trois "points vitesse" grâce à l'accélération que prend leur planche au fur et à mesure de déplacements consécutifs. Ces "points vitesse" permettent, après un lancer de dé, de voir sur un tableau de correspondance si la figure est réussie ou non.

Les cartes vent sont ajoutées au talon (avec les cartes bonus), mais n'auront aucun effet : le gagnant est celui qui aura effectué le plus de figures à la fin du talon.

commentaires :

Starfun est une simulation de "coupe du monde de planche à voile". Le projet était vaste, et les auteurs ont tenté de tenir compte le plus possible de nombreux paramètres (vent, courant, et même requin !), tout en conservant un fonctionnement de jeu relativement simple. Il faudra tout de même plusieurs parties pour que les joueurs ne "hâchent" pas trop le jeu par des réflexions trop longues sur des points de règles non éclaircis. La part de hasard est assez grande (les cartes), mais ne bloque pas totalement le jeu.
La course racing est certainement la plus amusante, car l'utilisation de toutes les cartes apporte une part de suspens grâce à une idée originale : les cartes ayant des motifs de couleurs différentes (sur la face visible du talon), les concurrents peuvent anticiper sur les effets des cartes et tenter des "coups" pour doubler ou pousser un adversaire à la chute. Cette règle apporte au jeu un "plus" sans lequel la course serait un peu triste.

EN BREF :

type de jeu: simulation sportive
nombre de joueurs: 2 à 8
présentation: 8/10
clarté des règles: 5/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥



LA COURSE AUX TITRES

(Ducale/France Cartes)

matériel :

- une boîte 45×30×7 cm
- un plateau de jeu (38 cases)
- 6 pions
- 2 dés
- 144 cartes titres (6 cartes pour chacune des 24 sociétés)
- 20 cartes "les échos"
- 20 cartes "vie des sociétés"
- 220 billets de banque

le jeu :

devenir milliardaire en vendant, achetant et échangeant des actions.

but du jeu :

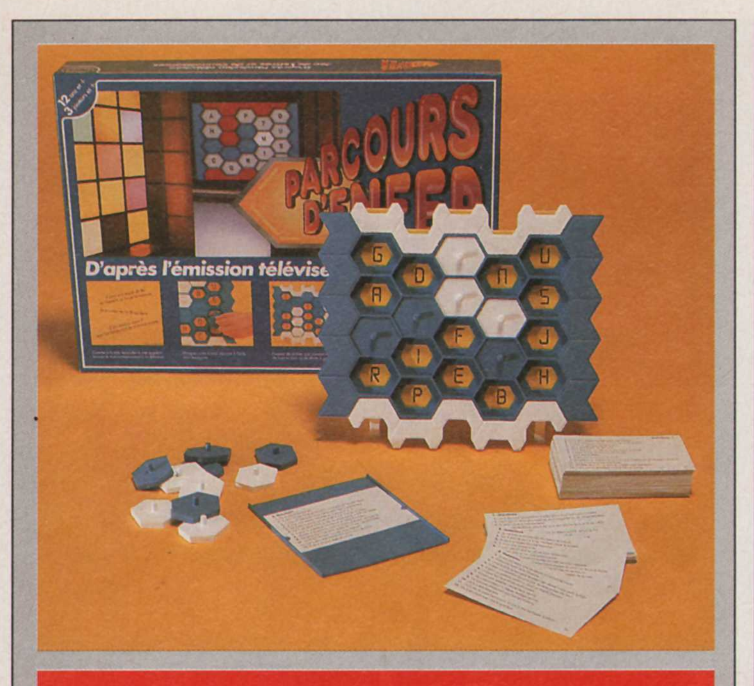
chaque joueur choisit un pion qu'il fera progresser sur le plateau à l'aide des dés. Le parcours est composé de deux sortes de cases : vingt-quatre d'entre elles indiquent le nom d'une société et son prix total de vente; les autres sont des cases "événements" (héritage, vie des sociétés, frais de bourse...)
Lorsqu'un joueur arrive sur une case "société", il lance un dé et, selon le résultat, peut acheter de 10 à 100% des actions (encore disponibles à la banque); il prend alors la ou les cartes titres correspondant au pourcentage acquis (chaque société est divisée en six cartes titres : trois à 10%, deux à 20% et une à 30%).
Si un joueur tombe sur une case société possédée par un adversaire, il doit lui verser des dividendes proportionnels au pourcentage détenu.
Les cases événements entraînent soit la pioche d'une carte, soit le gain ou la perte d'argent.
Les joueurs s'enrichissent donc grâce aux titres de leurs sociétés (avec un bonus lorsqu'on détient 100% des actions) et grâce aux cases événements. Dès qu'un concurrent parvient à posséder un milliard (en liquide et en titres), il est déclaré vainqueur.

commentaires :

vous l'avez deviné, *La Course aux titres* n'est qu'un nouvel avatar du *Monopoly*, cette fois à la "sauce" boursière. Un matériel de qualité (les billets sont superbes) et un fonctionnement simple, en font un jeu intéressant, mais qui n'apporte rien de plus que le célèbre ancêtre. Il est affligeant de constater un tel manque d'originalité (même si la copie est parfaite), et on ne peut que déplorer qu'aucune variante, apportée par le principe boursier (loi de l'offre et de la demande), n'apparaisse pour élargir les possibilités tactiques du jeu.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 9/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 3/10
nous aimons: ♥



PARCOURS D'ENFER

(Haboudin)

matériel :

- 200 cartes de 12 questions chacune
- 5 bandes cartonnées marquées de 4 lettres chacune
- un écran de jeu en plastique présentant 20 "cases" hexagonales
- 34 pions hexagonaux (17 bleus, 17 blancs)
- un porte-carte
- un support de rangement pour les cartes questions.

but du jeu :

être le premier à joindre les deux côtés de l'écran correspondant à sa couleur de pions.

le jeu :

Parcours d'enfer se pratique à trois joueurs : deux font équipe (avec les pions bleus), le troisième joue seul (avec les pions blancs). Les bandes sont fixées sur l'écran. Chacune de ses cases présente donc maintenant une lettre. L'équipe qui commence choisit donc une lettre sur l'écran. L'équipe adverse lui pose alors une question dont la réponse aura cette lettre pour initiale. Par exemple : *"ce "V" est couvert de poils". Réponse : VELU.* Si l'équipe répond bien, elle couvre la lettre sur l'écran avec l'un de ses pions. Sinon, l'autre équipe tente à son tour de répondre. Si personne ne connaît la réponse, on continue avec la même lettre, mais avec d'autres questions.
Les équipes jouent tour à tour. La partie se termine lorsqu'une des équipes a formé une ligne continue de pions entre les deux bords opposés de l'écran qu'elle doit joindre : soit 5 cases horizontalement pour les bleus, 4 cases verticalement pour les blancs.

commentaires :

Parcours d'enfer est, pour les spectateurs matinaux de TF1, un jeu télévisé distrayant, rapide et facile. Il était tentant d'en faire un jeu de société "en boîte". Hélas, le jeu y a perdu beaucoup de son attrait. L'extrême simplicité de la plupart des questions est frustrante, et le jeu trop rapide pour entretenir un suspens intéressant.
Malgré tout, les plus jeunes pourront s'amuser quelque temps à ce *Parcours d'Enfer.*

EN BREF :

type de jeu: lettres et connaissances
nombre de joueurs: 3 (ou plus)
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥



L'ENTRE DEUX VERRES

(Gogny-Goubert)

matériel :

- un plateau représentant un parcours en forme de grappe dont chaque grain est une case (28 cases régions, 14 cases événements)
- 112 cartes de crus (28 régions, 4 crus par région)
- 326 cartes "petit œnologue"
- 56 cartes « Bacchus »
- 8 pions en forme de fût
- un dé
- 2 cartes de France localisant les crus dans chaque région
- une bouteille factice sous forme d'un puzzle 10 pièces

but du jeu :

constituer la cave la mieux approvisionnée.

le jeu :

quatorze cartes de crus sont distribuées à chaque joueur qui place son fût sur la feuille de vigne en haut de la grappe. Chacun prend un verre (un vrai !) et on débouche une bonne bouteille (à fournir par l'organisateur de la partie !). Les plus jeunes (ou les plus tristes !) pourront choisir de l'eau ou se contenter de la bouteille factice (puzzle). A l'aide du dé, les joueurs se déplacent de grain en grain, toujours de haut en bas, en respectant la règle de l'alternance : une case région, puis une case événement et vice versa.
Sur une case région : un joueur doit se faire connaître dès qu'un adversaire tombe sur la case dont il possède un cru. Il doit alors donner trois indices sur son vin. Si l'adversaire l'identifie, celui-ci prend la carte et continue. Sinon, le tour passe au joueur suivant. Le but est de former des "familles" (avoir les quatre crus d'une région).
Les cases événements sont de quatre types :

- Bacchus : il faut tirer une carte du même nom et en suivre les indications.

- Folle enchère : vous défiez un adversaire de votre choix à une par-

tie d'une sorte de "menteur". Chacun doit poser, faces cachées, des cartes répondant au critère choisi. Le gagnant prend toutes les cartes posées.

- Tire-bouchon (pioche) : autorise à prendre autant de cartes de crus que le chiffre indiqué par le dé.

- Petit œnologue : vous tirez une question. Une bonne réponse fait gagner une pièce de la bouteille factice ou, mieux, un vrai verre de vin !

Vous pouvez alors vous placer sur une case de votre choix, ou changer le thème d'une folle enchère.

La partie se termine lorsque les dix pièces de la bouteille factice ont été distribuées ou que la vraie est vidée.

La meilleure cave détermine le gagnant (celui qui possède le plus de familles).

commentaires :

menteur (la "folle enchère"), questions-réponses (très à la mode !), sept familles..., tout ceci concourt à faire de *L'Entre deux verres* un mélange savamment dosé. Sur un thème assez inhabituel dans le domaine ludique !

Les auteurs ont su habilement éviter certains écueils : la lassitude (il n'y a pas moins de 122 crus à découvrir), l'élitisme (la mémoire et la tactique sont largement aussi utiles que l'œnologie), un trop large hasard (juste un soupçon pour ménager un certain suspense).

Amusant et intéressant, *L'Entre deux verres* permet une réelle convivialité, et poussera le novice à découvrir cette "spécialité culturelle" bien de chez nous.

Qui plus est, on ne peut qu'être séduit par la grande qualité du matériel : pions (fûts) en bois, cartes luxueuses, plateau très décoré... Un sympathique jeu de (bonne) société... A la vôtre !

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 3 à 8
présentation: 10/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥



BLOOD BOWL
le casque sanglant

(Jeux Descartes)

matériel :

- un plateau de jeu représentant un terrain de football américain
- 119 pièces de jeu cartonnées (joueurs, arbitre et ballon)
- 30 socles pour les pièces
- un bloc de feuilles d'engagement décrivant les caractéristiques des joueurs
- 2 dés à six faces

but du jeu :

marquer, le premier, trois "touchdown" (ou essais), ou bien, anéantir l'équipe adverse.

le jeu :

les deux coaches forment leurs équipes de quinze participants (dont quatre remplaçants). Tous ces joueurs sont des créatures fantastiques empruntées aux jeux de rôle médiévaux fantastiques, orcs, nains, squelettes..., chacun possédant ses propres caractéristiques. Au lancer de dé, les coaches attribuent des spécialités à chacun de leurs footballeurs (botteurs, lanceurs...) qu'ils notent sur leurs feuilles d'engagement. Le ballon est alors placé au centre du terrain et les équipes se ruent à l'assaut. Le match se déroule suivant les principes du football américain et se divise en quatre phases :

- mouvement, les coaches déplacent tout ou partie de leurs joueurs selon leurs capacités de mouvement;
- lancers et coups de pied, en vue de faire avancer le ballon vers l'en-but adverse;
- attaques et tacles, pour éliminer les adversaires gênants;
- réserve de mouvement : le coach qui "a la main" (équipe dite "active") peut redéplacer ses joueurs avant le début du tour suivant.

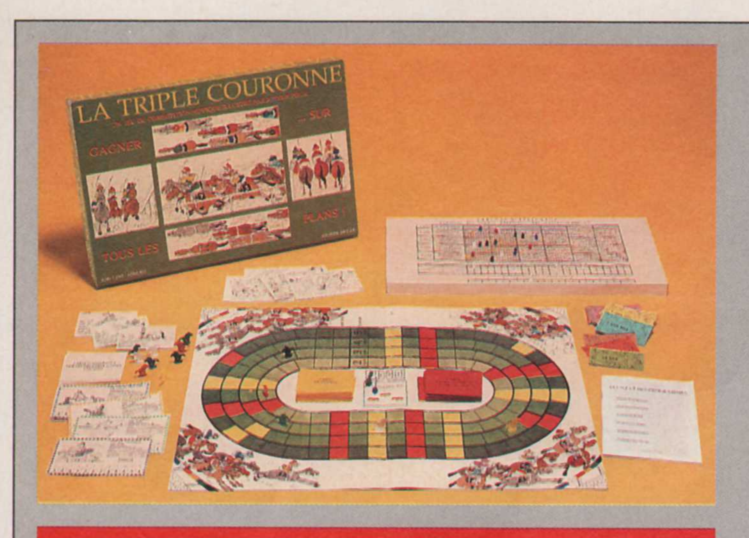
La violence excessive n'est pas pénalisée (au contraire !), ce qui provoque des bagarres ayant pour but la mise hors course des adversaires et même, si possible... leur mort. Les coaches doivent donc manœuvrer leurs troupes en protégeant le porteur du ballon avec des combattants puissants. Chaque action se résout au dé et, par correspondance, sur des tableaux croisant la capacité d'un joueur à effectuer une action et la difficulté de ladite action. Dès qu'un joueur parvient dans la zone d'en-but adverse avec le ballon, il marque un "touchdown" pour son équipe.

commentaires :

Blood Bowl est un cocktail de jeu de rôle et de simulation sportive, surprenant et explosif.
Grâce à un livret de règles bien fait et relativement simple, le jeu est facilement accessible.
Des récits de précédentes parties imaginaires émaillent ces règles et favorisent l'assimilation de ce jeu plaisant.
Bien vite les bagarres prennent plus d'importance que la course au ballon elle-même. Certains résultats de blessures sont vraiment cocasses : un joueur blessé, pris d'une frénésie meurtrière ne s'occupera plus du ballon et cherchera uniquement à massacrer ses adversaires. Un autre, commotionné, ira jusqu'à marquer contre son camp !...
Le hasard qui peut à priori sembler quelque peu envahissant (le dé résout toutes les actions), laisse finalement une large part aux ruses des coaches. Une bonne tactique relèguera le dé à une simple formalité.
A quand la coupe du monde de *Blood Bowl ?*

EN BREF :

type de jeu: simulation "fantastico-sportive" (Argh ?)
nombre de joueurs: 2
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥ ♥



LA TRIPLE COURONNE

(Editions Cofso)

matériel :

• un livret des courses (règles)
• 6 feuillets de programmes (description de toutes les courses)
• un tableau d'affichage des gains des chevaux, des victoires des jockeys et du compteur de tours
• un plateau représentant une piste de course divisée en cases
• 24 cartes chevaux de 6 couleurs (4 par couleur)
• des billets
• 50 cartes de courses (jaunes)
• 50 cartes d'entraînement et de chance (rouges)
• 12 fiches de description des jockeys
• 18 cartes d'assurance
• 4 cartes "trophées"
• 24 pions "chevaux au galop" (6 couleurs, 4 par couleur)
• 12 pions de marque pour les victoires des jockeys
• 24 pions de marque pour les gains des chevaux (6 couleurs, 4 par couleur)

but du jeu :

être le plus riche grâce aux gains de son écurie et de ses paris.

le jeu :

chaque joueur possède, au départ, de l'argent et une écurie de course composée de quatre chevaux âgés de 2 à 5 ans. Un banquier est désigné: il s'occupera, outre des transactions financières, du tableau d'affichage et du compteur de tours.

Pour la première course (course d'initiation pour les novices), les chevaux correspondant à la tranche d'âge de l'épreuve choisie se placent sur la ligne de départ. Le pion du compteur est placé sur le numéro du tour en cours (1 à 12). Chaque cheval possède une carte précisant son âge, sa cote, son prix et sa capacité de mouvement par tour.

Au premier tour, chacun avance son cheval d'autant de cases qu'il est indiqué sur sa carte sous le chiffre 1 (et ainsi de suite).

Si un cheval arrive sur une case rouge ou jaune du parcours, le joueur tire alors une carte de la couleur et suit les instructions. Selon la course choisie, le ou les premiers qui passent la ligne d'arrivée (selon la course) reçoivent des prix variant selon le nombre de participants et leur âge. Cette règle constitue la phase d'initiation (3 courses prévues).

La phase suivante est constituée par le programme réduit pour lequel on utilise le tableau d'affichage (gains des chevaux) et durant lequel les joueurs peuvent miser sur des chevaux "gagnants" pour tenter de s'enrichir (5 courses prévues).

Après s'être familiarisé, on peut se lancer dans le programme "complet" (10 courses) et le programme "mara thon" (15 courses). Ces séries de courses se jouent avec de nouvelles règles cumulées aux précédentes. Les joueurs doivent acheter leurs chevaux aux enchères pour monter leurs écuries. Les paris peuvent être "gagnants" ou "jumelés". Les chevaux peuvent être assurés contre les accidents provoqués par les cartes. Deux cartes jockey sont attribuées à chaque joueur. Les chevaux peuvent être loués ou vendus entre joueurs.

A la fin d'un programme le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. De plus, sont attribués trois "trophées: cravache d'or (meilleur jockey), cheval d'or (cheval le plus lucratif) et coupe d'or (gagnant de la dernière course). Si le vainqueur remporte, en plus, les trois trophées, il gagne, ô joie, la Triple Couronne!

commentaires :

ce challenge hippique peut paraître compliqué de prime abord, mais s'ils sont attentifs, les joueurs comprendront vite son fonctionnement: tout y est logique et réaliste.

Avec les programmes "complets" et "marathon", la profusion de détails et de possibilités pour gagner de l'argent (c'est tout de même le but du jeu), rendent le jeu très riche. On s'aperçoit que ce n'est pas la course en elle-même qui fait le jeu, mais plutôt sa préparation, chaque joueur devant évaluer toutes ses chances et tous les paramètres pour aligner au départ le bon cheval, le bon jockey et investir dans des paris gagnants. *La Triple Couronne* doit se pratiquer au moins à trois joueurs pour devenir réellement intéressante mais plus il y a de participants, plus le jeu est long. Il risque même d'être parfois trop long, et un après-midi ne suffira pas toujours pour effectuer un programme important!

A noter la présentation agréable, les dessins humoristiques (plus d'une centaine!) et le tableau de marque simple et bien conçu.

Une simulation vraiment réussie!

EN BREF :

type de jeu: simulation sportive
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 9/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥



ORIENT EXPRESS

Un coffret de cinq nouvelles énigmes à résoudre pour les détectives de l'*Orient Express* (qui, rappelons-le ne comportait que dix affaires): *Déguisé pour tuer, Les Ablutions, Lov'lier Olliver, La Dime* et *Mort d'un Vautour*. On y retrouve les cartes descriptives des personnages, des lieux, des "super indices" et, bien sûr, la reconstitution du meurtre. Tout le monde en voiture pour ces cinq parties... en attendant les prochaines. (Jumbo).

ACTION FORET

(Swam)

Un jeu écologique (non, les cartes ne sont pas en papier recyclé!) Devenir propriétaire forestier en protégeant la nature, tel est le thème de ce jeu bien sympathique. Sur le principe du 1000 Bornes (talon de cartes, pioche et pose devant soi ou chez l'adversaire), *Action forêt* est destiné à faire découvrir la forêt, sa faune, et ses prédateurs. Votre but est donc de créer une forêt en posant trois cartes "arbre" et une carte "animal", mais les autres joueurs feront tout pour vous en empêcher. Le feu, les chasseurs, la maladie, le vacarme, le gaspillage de papier sont autant d'ennuis qu'ils pourront vous infliger, mais les cartes "parades" (pompiers, débroussaillage...) vous aideront à contrer ces fléaux.

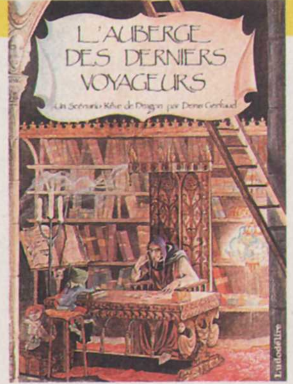
De fonctionnement simple et accessible à tout âge (6 à 106 ans!), *Action forêt*, est une création de qualité, servie par un matériel simple et joli, qui mérite d'être connue et appréciée.



L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS

Scénario pour Rêve de Dragon

Sous ce titre, se cache une aventure qui mènera les aventuriers dans le monde étrange des rêves bien malgré eux. Il faudra, bien sûr, sortir de ce monde, et cela laisse présager bien des tourments et une exploration peu habituelle.



Ce scénario, le sixième des Miroirs des Terres médianes, pour *Rêve de Dragon* est signé Denis Gerfaud (l'auteur du jeu).
Loin des habituels combats, trésors et monstres, une histoire où la curiosité et le mystère l'emportent au gré des événements, pour le plaisir des joueurs qui, nous vous l'assurons, n'auront pas le temps de s'ennuyer.

GALAXIA

(Société Galaxia)



Un nouveau jeu de cartes, de deux à cinq joueurs, pour en savoir un peu plus sur notre système solaire. Les cartes de *Galaxia* représentent les neuf planètes, leurs satellites, des comètes, des éclipses...
Le jeu, à mi-chemin entre la bataille et la belote, n'est guère passionnant et, surtout, desservi par le manque de clarté des cartes. La difficile mémorisation des figures embrouille rapidement le joueur et l'empêche de se concentrer pleinement.
Cela dit, la première impression doit pourtant être bonne : le public du Festival des jeux de Cannes a décerné son As d'Or à *Galaxia*!



RUNE QUEST

(Oriflam)

matériel :

- un livret de règles de 224 pages
- un livret d'aides de jeu
- une carte du monde

but du jeu :

vivre des aventures dans le monde de Glorantha, afin d'obtenir puissance et richesses.

le jeu :

comme dans tout jeu de rôle, il faut un meneur de jeu qui prépare les aventures, et des joueurs qui incarnent des aventuriers.
La première partie commence, évidemment, par la création des personnages. Le joueur tire aux dés la race, le pays, l'origine sociale et les caractéristiques qui modifieront les chances de base des nombreuses compétences du personnage qu'il incarnera.
Ces compétences, aussi diverses que grimper, nager, chanter, écouter, etc., montrent que *Rune Quest* est plus un jeu de rôle "à l'air libre", qu'à l'intérieur de sombres donjons.

Le personnage créé, il peut partir à l'aventure et découvrir le riche monde de Glorantha.

Le livret de règles est découpé en quatre parties : le Livre du joueur, qui explique comment créer un personnage et le système de jeu; le Livre de magie, qui en explique les trois systèmes; le Livre du maître, guide précieux pour mener les parties (et comprenant une aventure prête à jouer), et le Livre de Glorantha qui retrace l'histoire de ce monde et des créatures qui le peuplent.
L'originalité de *Rune Quest* tient surtout en deux points : les combats et la magie.

Le système de combats, d'un bon réalisme, tient compte de nombreux paramètres tout en étant accessible et permettant une résolution assez rapide. Mais les combats pouvant se révéler ici très meurtriers, il est préférable de n'y recourir qu'en cas de force majeure.
Le deuxième point fort est la magie avec ses trois systèmes.

Tout d'abord, la magie de l'esprit, très répandue, mais qui se limite à des sorts d'usage courant. Puis la magie divine qui, elle, demande que le personnage soit dévoué à un dieu mais permet d'utiliser des sortilèges plus puissants que ceux de la précédente; et enfin, la sorcellerie, magie puissante mais difficile.
L'utilisation de toute magie se fait à l'aide de points de pouvoir et demande une gestion précise.

commentaires :

Vénérable ancêtre, né en 1978 *Rune Quest* reste l'un des meilleurs jeux de rôle qui soit. Il associe cohérence et réalisme tout en proposant un monde riche. Son thème, tout autant médiéval-fantastique qu'antique, ouvre un large champ à l'imagination.

Bien sûr, comme tout système, celui-ci a ses petits défauts, comme la création des personnages qui peut paraître assez longue, et l'expérience un peu lourde. Bien des joueurs n'utilisent pas toutes les règles, mais l'essentiel est de garder l'esprit général. Quoi qu'il en soit, *Rune Quest* saura se faire apprécier des joueurs confirmés comme des débutants.

La version française, qui arrive — enfin ! — dix ans après la première version américaine, est d'une bonne réalisation, malgré quelques textes oubliés (voir l'erratum dans la boîte) et quelques petites erreurs de traduction. Mais ne jetons pas la pierre, un livret de 224 pages ne se fait pas tout seul !

En ce qui concerne les compléments, Oriflam annonce déjà plusieurs parutions (sans date pour le moment).

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 8/10
originalité: 7/10
clarté des règles: 7/10
nous aimons: ♥ ♥ ♥



LE ROUGE ET LE NOIR LE JEU DU BREVET AUX URNES CITOYENS!

(Play Bac)

matériel :

- une boîte 32 x 27 x 7 cm
- un plateau
- un dé
- 6 pions de couleurs
- des cartes questions-réponses (10 par cartes) :

- 5 000 questions littéraires pour *Le Rouge et le Noir* (œuvres, auteurs, expressions, citations)
- 5 000 questions scolaires (niveau 3e) pour *Le jeu du Brevet* (français, mathématiques, histoire, géographie, détente)
- 2 000 questions sur le monde politique pour *Aux urnes, Citoyens!* (leaders, campagnes, rouages, coulisses, histoire)

but du jeu :

répondre correctement aux questions!

le jeu :

ces trois jeux fonctionnent selon le même principe : arriver le premier au terme du parcours en répondant aux questions posées. Les maquettes des plateaux sont identiques, seuls les thèmes des questions changent (littérature, brevet des collèges, politique). Les joueurs se placent sur la case départ. Chacun, à son tour, lance le dé pour faire circuler son pion jusqu'à la case finale. En chemin, ils peuvent rencontrer différentes cases thématiques (ils doivent alors répondre à une question du thème), ou bien des cases spéciales appelées "bombe", "boum", ou "brevet, page ou bulletin blanc". La case bombe oblige le joueur à répondre à une question choisie par ses adversaires; en cas de bonne réponse il rejoue, sinon il retourne à sa case précédente. Sur la case boum, c'est le joueur qui choisit son thème avec le risque, en cas de mauvaise réponse, de revenir au départ. Sur les cases brevet blanc, page blanche ou bulletin blanc, le joueur doit tenter de répondre à toutes les questions d'une carte. Selon ses résultats, il avance, rejoue ou passe un tour.

commentaires :

ces trois jeux sont les petits frères du désormais célèbre *Play Bac.* De même conception que leur prédécesseur, ils poursuivent la lignée des jeux de questions-réponses en vogue actuellement. Bien entendu, ils n'apportent rien de nouveau dans l'univers des stratèges, mais permettent de passer d'agréables moments, sinon ludiques, du moins un peu instructifs.

Le Rouge et le Noir vous permet de graviter autour des auteurs (très) classiques avec, toutefois, quelques rares questions originales comme : *"Quel est le nom de code de Hubert Bonnisseur de la Bath?"*

Le Jeu du Brevet forcera peut être les lycéens à réviser leur examen futur ou passé et leurs parents à tenter de faire aussi bien qu'eux.

Aux armes, Citoyens! n'aidera certainement personne à choisir son "présidentiable" préféré, mais peut faire connaître des anecdotes politiques et rappeler, pour certains, des "souvenirs de campagne".

EN BREF :

type de jeux: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 10/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥

NOUS AVONS REÇU

- La Nécropole de Ghoser n° 3: scénarios pour Rune Quest, Légendes celtiques, un complément Ninja... avec une couverture illustrée par Manchu. En kiosque, 30 F.
- Graal n° 3: un spécial voleurs, un essai sur Empire galactique, des scénarios pour Siège, Amirauté. En kiosque, 25 F.
- White Dwarf n° 98: les nouvelles d'outre-Manche; Les Raisins de la colère, un scénario pour Warhammer. Toujours en anglais. Abonnement £30: Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Easwood Notts NG 163HY UK.

- Le Bulletin de la Guilde de Bretagne n° 7: les nouvelles des clubs de jeux de rôle et de simulation, les Migrations barbares... Abonnement: 60 F. Guilde de Bretagne des jeux de simulation, 9, rue La Paillette 35000 Rennes.
- Dragon Radieux n° 13: des scénarios: Space Opera, James Bond, AD&D. Un jeu inédit: Plongeons & Caleçons. 25 F.
- Chroniques d'Outre Monde n° 10: l'origine des mythologies, un spécial Ouest sauvage, le jeu de la guerre avec figurines. En kiosque, 30 F.
- L'effort n° 280: les nouvelles de la Fédération Française de Dames. Abonnement: 140 F. L'Effort, BP 113, 33041 Bordeaux.

BOUTIQUE

Ouverture du magasin, Le Bilboquet, 17 bis, rue Renaise, 53000 Laval. Tél: 43 53 06 01. Jeux de société, jeux de rôle, wargames...

Ont collaboré à cette rubrique Fabrice Cayla, Jean-Marc Dessal, Renlo Sublett.

6128 AMSTRAD. 3990F

Tout est compris sauf le vendeur.

3990 Francs. A ce prix là tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Ce qui n'est pas compris, c'est les 2000 jeux existants pour cette merveilleuse machine : il n'y avait pas de place dans la boîte.

Mais eux aussi sont à prix Amstrad.

Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le 6128

Nom ____________________

Adresse ____________________

____

Code Postal ________ Ville ____________________

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD

1968 AMSTRAD 1988
20 ÈME
ANNIVERSAIRE

Mendes-France. M. C

THIERRY PAUNIN

L'AVION : GARE AU CRASH !

Ne vous a-t-on pas proposé récemment d'embarquer dans un « avion ». Un bon conseil : restez les pieds sur terre ! Car le voyage de rêve promis se termine généralement en cauchemar.

Le programme est alléchant : multiplier par huit une conséquente mise initiale, sans risque, sans calcul, sans loterie ni technique... bref, AU-TO-MA-TI-QUE-MENT ! Le principe est simple : c'est celui de la "chaîne". Une pyramide qui offre des gains substantiels à celui qui en atteint le sommet. Alors, prêt à décoller ?

Veuillez ne plus fumer et attacher votre ceinture... avant de vous la serrer ! Mais n'anticipons pas.

En état de vol, un avion se compose d'un pilote, de deux copilotes, de quatre stewards et de huit passagers. Soit au total quinze personnes. Lorsqu'on vous invite (dites merci !), vous entrez comme passager. Prix du billet ? De 1 000 à 30 000 francs !

Condition supplémentaire ? Connaître deux personnes prêtes à vous suivre dans l'aventure.

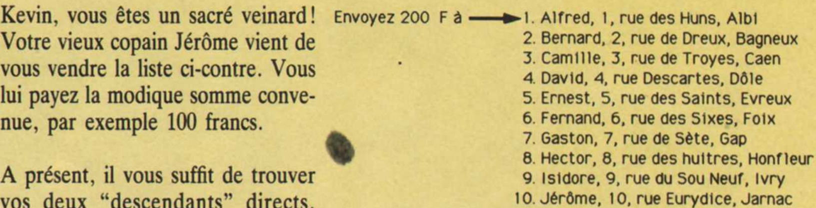
Bon, reprenons. Vous entrez donc comme passager à, mettons..., 2 000 F la place. Vu qu'il y a huit passagers, cela fait 16 000 F pour le pilote (tout en haut de la pyramide). Ce dernier touche son dû et sort du jeu. Chaque copilote devient donc pilote, et, du coup, tout le monde monte d'un cran. Vous vous retrouvez ainsi steward. Et les deux amis que vous avez amenés dans tout ça ? Eh bien, ils rentrent comme passagers. Vous suivez ? Chacun verse 2 000 F et se doit d'amener lui-aussi deux amis. Et rebelote ! Tout le monde monte encore d'un cran. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Vous, vous vous retrouvez pour l'instant copilote. Patience, patience... Encore un tour de piste, et vous voilà aux commandes de l'avion, le magot à portée de la main... La semaine au "Club Med" ou le caméscope, c'est pour bientôt ! Génial, non ? Je veux, mon neveu ! Et puis tiens, j'm'en vais m'en retrouver un autre, d'avion, moi ! Et ce coup-ci, le grand jeu ! 2 000 balles le billet, c'est vrai quoi, ça fait gagne-petit ! Attends un peu... Si j'embarque à... mettons 20 000 F, ça fait... hum... ça fait... et je retiens un... 160 000 F. 16 briques !

Allez, allez, je racle un peu mes fonds de tiroirs, je file à la banque pour négocier un prêt et je demande à ma vieille tante Marthe de m'avancer le reste ! Simple comme bonjour !

Combien de voyageurs en partance ont tenu ce raisonnement ! Au départ, beaucoup d'argent à gagner... et, à l'arrivée, beaucoup d'argent de perdu ! Car voilà, trop beau pour être vrai, ça coince forcément quelque part. Si quelques "astucieux" initiateurs d'avions se sont eux, monté

CLASSIQUE: LA "CHAINE"

Kevin, vous êtes un sacré veinard ! Votre vieux copain Jérôme vient de vous vendre la liste ci-contre. Vous lui payez la modique somme convenue, par exemple 100 francs.


Envoyez 200 F à → 1. Alfred, 1, rue des Huns, Albi
2. Bernard, 2, rue de Dreux, Bagneux
3. Camille, 3, rue de Troyes, Caen
4. David, 4, rue Descartes, Dôle
5. Ernest, 5, rue des Saints, Evreux
6. Fernand, 6, rue des Sixes, Foix
7. Gaston, 7, rue de Sète, Gap
8. Hector, 8, rue des huitres, Honfleur
9. Isidore, 9, rue du Sou Neuf, Ivry
10. Jérôme, 10, rue Eurydice, Jarnac

Recopiez cette liste en supprimant le premier nom, en remontant les autres d'une ligne et en inscrivant le vôtre en ligne 10. Vous recevrez bientôt plus de dix millions de centimes !

A présent, il vous suffit de trouver vos deux "descendants" directs. Vous allez donc frapper chez vos voisins Luc et Loïc. Vous leur faites miroiter le pactole. Pour une mise de départ de 100 francs, ils vont bientôt recevoir une fortune ! Naïfs, ils marchent ! Il vous versent chacun 100 francs. Confiant, vous envoyez les 200 francs à Alfred et vous remettez à vos amis la nouvelle liste. Alfred est "sorti", tout le monde est monté d'un étage et vous apparaissez à présent en dixième position.

Envoyez 200 F à → 1. Bernard, 2, rue de Dreux, Bagneux
2. Camille, 3, rue de Troyes, Caen
3. David, 4, rue Descartes, Dôle
4. Ernest, 5, rue des Saints, Evreux
5. Fernand, 6, rue des Sixes, Foix
6. Gaston, 7, rue de Sète, Gap
7. Hector, 8, rue des huitres, Honfleur
8. Isidore, 9, rue du Sou Neuf, Ivry
9. Jérôme, 10, rue Eurydice, Jarnac
10. Kevin, 11, rue des Ronces, Kermaria

Recopiez cette liste en supprimant le premier nom, en remontant les autres d'une ligne et en inscrivant le vôtre en ligne 10. Vous recevrez bientôt plus de dix millions de centimes !

Et voilà, le tour est joué. Si tout se passe bien, si personne n'interrompt la chaîne, vous ne tarderez pas à vous retrouver au premier rang, puis à sortir en ayant bien entendu reçu $2^{10} \times 100$ F.

Soit 102 400 francs ! Plus de dix briques !

Alors ? Facile ? Oui ! Pas cher ? Bof... Mais, en tout cas, ça ne rapporte jamais gros !

Imaginons en effet que vous soyez entré dans une chaîne neuve, créée par Alfred. A votre "étage", vous êtes déjà, si tout s'est bien passé (?!), quelque 1 024 gogos à envoyer votre obole à Alfred. Mais pour que vous-même, vous vous retrouviez à la place enviée de "l'encaisseur", il faudra également que vous vous soyez trouvé 1 024 descendants ! C'est-à-dire que la toute récente chaîne créée par Alfred comporte à cet instant... 1 048 576 "payeurs" ! Quant à ces derniers, ils ne toucheront tous le pactole que si le nombre de participants dépasse... le milliard ! Bref, on sent bien que tout cela va mal finir !

Dessins Claude Lacroix.

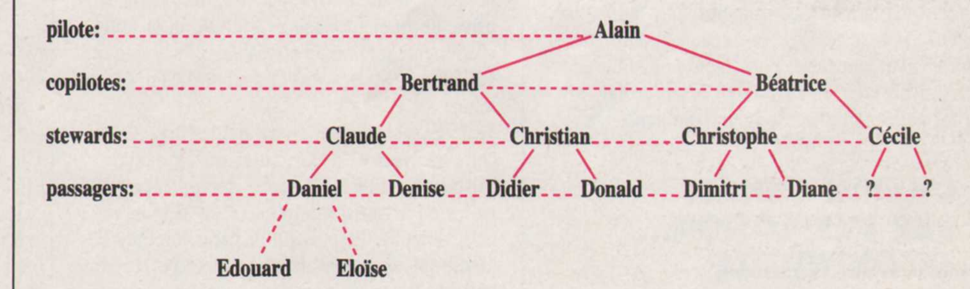
des fortunes confortables, le système lui, en se répandant comme une traînée de poudre, s'est très vite asséché. Fondé apparemment sur une injection d'argent frais à chaque étape de la pyramide, le moteur de l'opération est en fait l'incessante arrivée de nouveaux occupants dans l'avion, les fameux amis. Souvenez-vous qu'un équipage comprend quinze personnes. Or, pour mener à bien ses espérances, devenir LE pilote, il ne faut qu'à aucun moment la chaîne ne se rompe : un seul passager défaillant et c'est le crash. En bon patron de l'équipage, vous veillerez donc à colmater toutes les brèches et à remplacer les défections éventuelles.

C'est bien au niveau du "réapprovisionnement" en passagers que ça coince. On conçoit dès lors que ces avions se montent le plus souvent dans des sphères bien fermées : jet-society, corporations ou encore universités. Mais gare à la saturation ! Que ce soit dans une fac parisienne (à 1 000 F la place), dans le corps médical ou dans les couloirs d'une chaîne de télévision (à 30 000 F le billet, chuchote-t-on), bon nombre de ces avions ont l'allure de charters en perdition. Epuisement du "stock" de passagers ! Mais attention aux petits malins qui penseraient avoir découvert un nouveau créneau, donc à priori sûr. L'avion passe de moins en moins inaperçu : ses escales retentissantes à l'étranger ont amené la police judiciaire à brancher ses "radars". En Belgique, l'année dernière, plusieurs équipages ont été interceptés. Même scénario en Martinique. Les escadrilles subissent de lourdes pertes récemment. A Lyon, dans la région parisienne et à Nantes, plusieurs personnes ont été inculpées sur la base de l'article 405 du Code pénal.

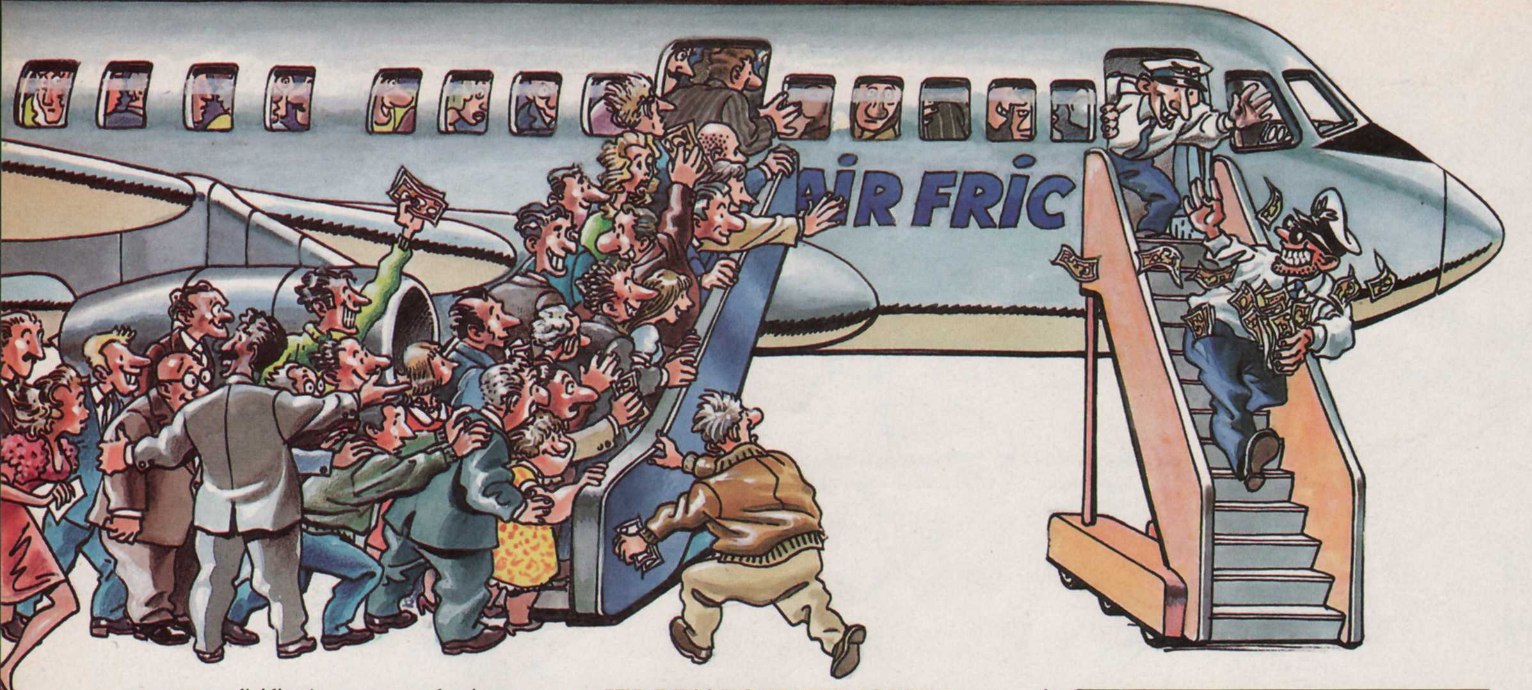
L'avion est considéré non pas comme un jeu, mais bel et bien comme une escroquerie. D'où l'intervention de la police judiciaire et non pas de la Brigade des jeux comme on pouvait s'y attendre. Et ici, les "tarifs" pratiqués sont dissuasifs : peines de prison d'un à cinq ans assorties d'amendes de 3 600 à 2,5 millions de francs. "Allo Maman Bobo... Demande autorisation d'atterrir en catastrophe..."

MODERNE: "L'AVION"

La chaîne permet une énorme espérance de gain car elle est longue. Mais cette longueur même fait qu'elle n'a aucune chance de résister à l'explosion exponentielle qu'elle implique. D'où l'idée de l'avion : une chaîne très courte, quatre étages seulement, mais des mises élevées et des contacts directs dans un milieu fermé. Donc des résultats rapides. Ca doit donc mieux marcher ?
Voyons un peu. Voici à quoi ressemble un avion :



Daniel, vous êtes un garçon sympathique. C'est pourquoi Claude, votre chef de service, vous fait le grand honneur de vous inviter à embarquer dans cet avion. Il vous suffit de verser, heu, mettons..., 2 000 francs. Vous en toucherez bientôt huit fois plus, 16 000 francs ! Mais pour l'instant, vous n'êtes que passager. Vous vous êtes déjà trouvé, pourtant, deux "descendants", Edouard et Eloïse. Mais l'équipage ne veut pas "décoller" tant que le pilote n'aura pas reçu le prix du billet de ses huit passagers. Or, cette godiche de Cécile n'en a encore trouvé aucun ! Voici donc toute la fine équipe en train d'écumer tous les bureaux pour compléter le vol. C'est incroyable de constater combien il est difficile de trouver, dans un cercle restreint, quatorze personnes prêtes à "investir" 2 000 francs ! Peut-être, finalement, grâce à vos efforts, Alain y parviendra-t-il. Mais pensez à présent que pour que vous, Daniel, touchiez vos 16 000 francs, il aura fallu qu'une nouvelle pyramide de quatorze personnes se soit construite "sous" vous. Sans oublier que Denise, Didier, Donald et les autres passagers entrés en même temps que vous auront la même préoccupation.
Bref, ça fait bien du monde ! Pensez que si un jour vous arrivez à être le copilote de Claude,



et que vous l'aidiez à trouver ses derniers passagers nécessaires à son décollage, vous serez en concurrence avec quatre autres avions. Il faudra alors réunir en tout trente-deux passagers. Et au moment de votre décollage (Euh...?), ce sont soixante-quatre gogos qui auront dû être inscrits sur les listes. A cet instant, à la suite d'Alain, et dans son entourage donc, le nombre de participants aux différents avions qu'il aura engendrés atteindrait (conditionnel!) le nombre de
2+4+8+16+32+64 soit 126.
Imaginons pourtant que tout ce soit bien passé jusque là.
Alain, le créateur de l'avion, ses deux copilotes et ses quatre stewards auront chacun gagné huit fois le prix d'un "billet". Les huit passagers de départ, dont vous, auront finalement gagné sept fois le prix d'un billet, puisqu'ils en auront touché huit après en avoir déboursé un. Mais supposons également que la belle aventure s'arrête précisément à ce moment. Il y aura donc 16+32+64, soit 102 gogos qui auront perdu définitivement leur mise. Forcément vos camarades de travail, vos copains de lycée ou de fac, vos voisins de pallier... Bonjour l'ambiance!

L'AVION MENACE PAR L'EXPLOSION... EXPONENTIELLE

Vous lancez une chaîne ou un avion. C'est-à-dire que vous demandez à deux de vos amis de trouver chacun deux "descendants". Ils devraient bien y parvenir en 24 heures, non? Les nouveaux arrivants ont eux-mêmes un jour pour convaincre les suivants... et ainsi de suite.
Supposons que personne n'interrompe ce beau mécanisme, mais que jamais un même individu n'y participe deux fois, combien de temps cela peut-il durer? Euh... Un certain temps?
Un temps... indéfini? Non! Car, avant la fin du trente-troisième jour, tous les habitants de la planète auront été mobilisés!

UN PASSAGER TEMOIGNE...

Sous couvert d'un strict anonymat, un étudiant parisien, nous l'appellerons F., a confié à *J&S* sa triste expérience de passager dans un avion prêt à décoller dans sa faculté. Un avion qui, pour le moins, a battu de l'aile.
Voici son carnet de route ou plutôt son carnet... de vol.

J&S: Si je vous dis "Avion"?

F.: Sans hésitation, je vous réponds "piège à c..."!

J&S: En aviez-vous entendu parler auparavant?

F.: Non... Enfin vaguement... Toujours la même histoire, du genre : "tu mets tant au départ et tu ramasses le gros paquet à l'arrivée".

J&S: "Tant", ça faisait combien exactement?

F.: 1 000 balles!... Enfin je veux dire 1 000 francs.

J&S: Mais c'est pas un peu dur de trouver 1 000 francs quand on est étudiant?

F.: Déjà, ouais... Moi, par exemple, je me suis privé de quelques concerts et de mon approvisionnement mensuel en disques et en bouquins à la FNAC. Mais basta! Quand tu t'es fait embobiner...

J&S: Embobiné... Mais ça doit pourtant réfléchir, analyser et décortiquer, un étudiant?

F.: Ben justement, tu te dis que toucher 8 000 balles en investissant 100 sacs, et sans lever le petit doigt!... Et puis on te parle toujours des mecs qui se sont fait un, deux, voire trois bâtons! L'ennui, c'est qu'on ne les rencontre jamais ces types-là!

J&S: C'est quand même un peu naïf de penser que le système est aussi simple...

F.: Oh, tu sais, on voit des trucs bien pires à la Bourse.

J&S: Comment ça s'est passé à la fac?

F.: J'ai été contacté par des amis, et j'ai versé mes 1 000 balles. Seule chose, trouver deux "amis". Pas de problème, encore qu'il m'a fallu les convaincre, leur expliquer le truc, me faire payer mes 2 000 francs et les aider chacun à trouver leurs deux "amis" nécessaires pour que je monte d'un cran dans l'avion.

J&S: Et là, problème?

F.: Ca n'a pas été plus loin. A la première réunion, il n'y avait qu'un seul nouveau sur les quatre escomptés. L'avion était en rade et ne pouvait pas décoller. Trois jours plus tard, même topo, car bien sûr, mes deux passagers, un peu échaudés, m'avaient laissé le soin de chercher à leur place.

J&S: On a dit que certains profs vous avaient dénoncés?

F.: Il paraît, oui. Faut dire que ce n'était pas le premier avion qui essayait de décoller à la fac.

J&S: Et la peur "du flic"?

F.: Ca commençait un peu... Paraît qu'il y a eu des arrestations en Belgique?

J&S: Et à Lyon récemment...

F.: Tant qu'il s'agit d'un jeu, tu comprends, même si on se fait arnaquer, ça reste un jeu. Mais risquer la prison, quand même pas!

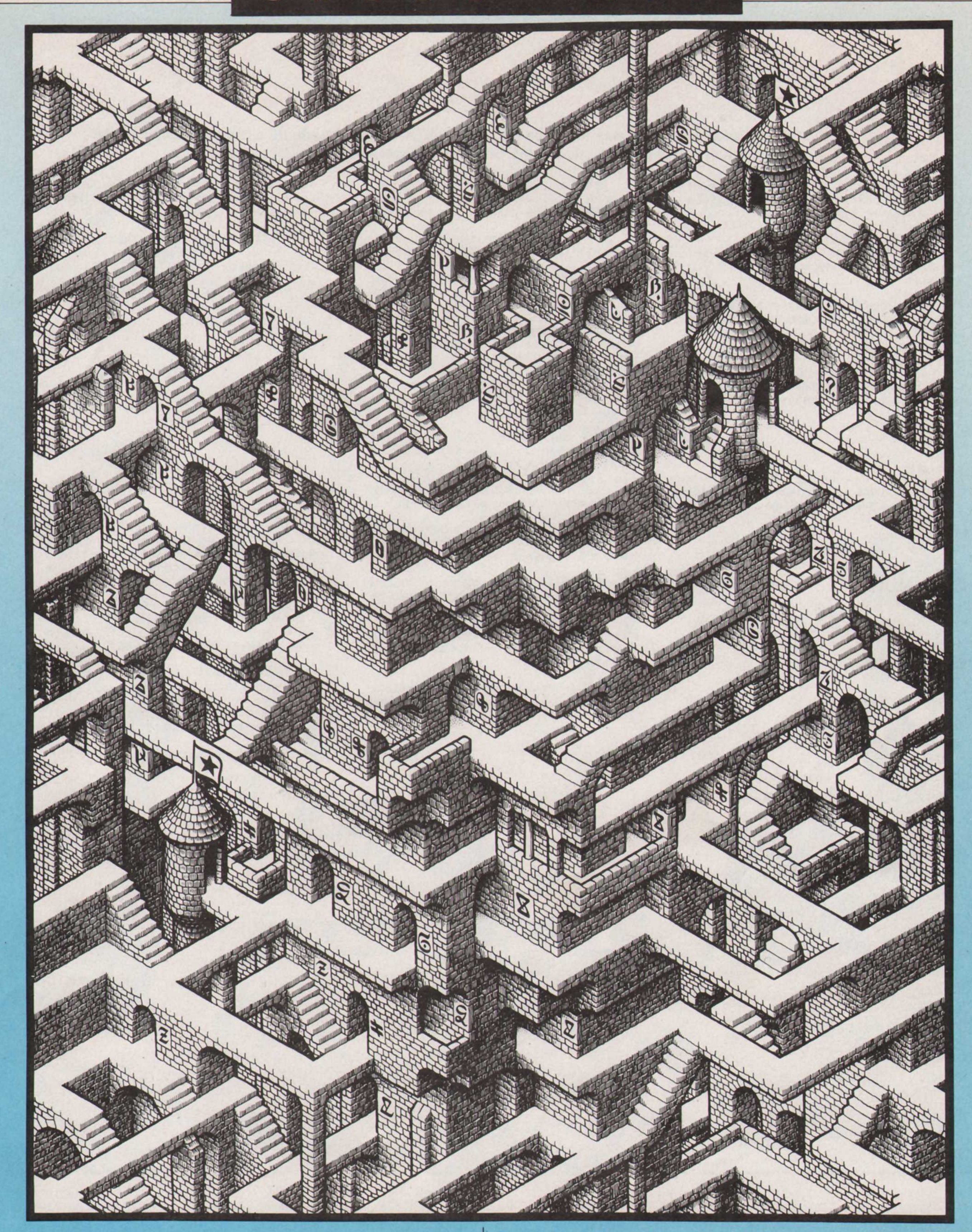
J&S: La prison et une forte amende...

F.: Merci, j'ai déjà donné. Parce que non seulement il a fallu que je rembourse la mise de mes deux passagers (2 000 francs); mais la mienne de mise, mes 100 sacs, y a rien eu à faire : ils étaient passés dans le reste de la chaîne, à l'étage supérieur.

ARTICLE 405 DU CODE PENAL

(Décret du 16 juillet 1935). -"Quiconque, soit en faisant usage de faux noms ou de fausses qualités, soit en employant des manœuvres frauduleuses pour persuader l'existence de fausses entreprises, d'un pouvoir ou d'un crédit imaginaire, ou pour faire naître l'espérance ou la crainte d'un succès, d'un accident ou de tout autre événement chimérique, se sera fait remettre ou délivrer, ou aura tenté de se faire remettre ou de délivrer des fonds, des meubles ou des obligations, dispositions, billets, promesses, quittances ou décharges, et aura, par un de ces moyens, escroqué ou tenté d'escroquer la totalité ou partie de la fortune d'autrui, sera puni d'un emprisonnement d'un an au moins et de cinq ans au plus, et d'une amende de 3 600 F au moins et de 2 500 000 F au plus."

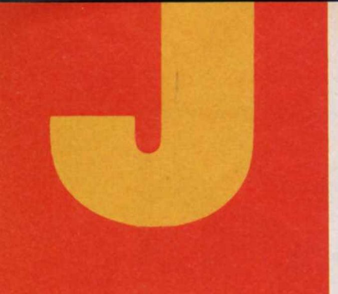




SUITE HOME

Suite et fin de cette "tétralogie architecturale": vous avez certainement résolu les trois premiers problèmes (voir solution page 112) et récupéré la corde et le seau.
Maintenant, retour au bercail, en faisant un crochet par le puits, mais, bien sûr, pas question de rebrousser chemin!
En partant du perron (où le seau se trouvait) et à l'aide de cette quatrième illustration, trouvez deux chemins: l'un vers la maison, l'autre vers le puits.
Il vous faut utiliser également les trois illustrations précédentes. Pour les nouveaux joueurs qui n'ont pas eu la joie de déambuler dans ce dédale (!...), tentez malgré tout de trouver le chemin qui relie les deux tours surmontées d'un drapeau étoilé. Vous ne pouvez ni sauter ni escalader les murs, seulement parcourir les chemins clairs en considérant le cadre noir comme limite (chaque passage caché peut être franchi grâce à un symbole identique à l'entrée et à la sortie).

Solution dans le prochain numéro



OUEZ, & REJOUEZ

Si vous désirez obtenir des numéros de JEUX & STRATÉGIE antérieurs à ceux-ci, écrivez-nous ; nous vous enverrons la liste des numéros encore disponibles.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

N° 31 NOUVELLE FORMULE. Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shop-ping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de platau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens** (2 ou 3 joueurs).

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'Invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar. Échecs : le match Kasparov/Karpov. Carcrash, 2 à 8 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATÉGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S, 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MÉGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MÉGA 1 : 25 F, MÉGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.**
Années disponibles : 86, 85.
Les anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **25 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....
  ....
- Soit .... numéros à **25 F** l'un franco (étranger 30 F)
- **Hors Série MÉGA 1 :** à **25 F** franco (étranger : 30 F)
- **Hors Série MÉGA 2 :** à **30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... à **30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure :** .... à **55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret complet année** ☐ 87, - ☐ 86, - ☐ 85 à **120 F** l'un franco (étranger : 140 F)

Ci-joint mon règlement total de ...... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

A QUOI JOUENT LES FRANÇAIS?

Quel est le point commun entre un électeur de l'UDF et un gauchiste ? Ils jouent tous les deux à la belote. Quant aux fans du Monopoly, ce seraient plutôt les communistes et les écolos. Surprises !

La dernière enquête nationale de l'INSEE sur "L'emploi du temps des Français", publiée en août 1987, montre que nous passons chaque jour 11 minutes à jouer, soit une de plus (+ 10%) que lors de la précédente étude réalisée dix ans plus tôt. Certes, la "pratique ludique", comme disent les sociologues, est encore bien loin de la "consommation" de télévision (104 minutes!), mais elle vient devant les spectacles (9 minutes) et le sport (8 minutes).
Mais qui joue? A quoi? Où?

Autant de questions auxquelles ne répondait pas l'étude INSEE. C'est pourquoi, en association avec l'ADES (association pour le développement et l'enseignement des sports de l'esprit), *J&S* a demandé à l'institut de sondage BVA de procéder à une enquête nationale sur les habitudes de jeu des Français, avec, en prime, présidentielles obligent, un rapprochement avec leurs intentions de vote. En voici les principaux résultats.
(Enquête réalisée auprès de 1 008 personnes de 15 ans et plus entre le 1er et le 5 février 1988.)

LES FRANÇAIS PLUS JOUEURS QU'ARTISTES!

Première question : **Quelles sont les activités qui, selon vous, font le plus partie des grands plaisirs de la vie?**

En tête, loin devant *"regarder la télévision"* (30%) arrive *"se réunir en famille ou avec des amis"* (53%). Mais les jeux sont quand même cités (trois réponses étaient possibles) par 11% des personnes interrogées, soit autant que *"les promenades en voiture"* et plus que *"la pratique d'une activité artistique comme la peinture, la photo, etc."* (9%).



SEPT FRANÇAIS SUR DIX SAVENT JOUER AUX DAMES!

Seconde question : **"Parmi les jeux suivants, quels sont ceux auxquels vous savez jouer?"**

Voici les résultats :

les dames	69 %
les dominos	60 %
la belote	59 %
le Scrabble	58 %
le Monopoly	58 %
le tarot	34 %
le 421	33 %
les échecs	24 %
Trivial Pursuit	24 %
jeux sur ordinateur	20 %
le bridge	8 %
jeux sur Minitel	8 %
le jacquet	6 %
les jeux de rôle	4 %
le backgammon	4 %
les wargames	4 %
le go	3 %
autres jeux	8 %
aucun jeu	8 %

Première constatation : seuls 8 % des Français ne connaissent aucun des jeux proposés.
Parmi les personnes interrogées, 69 % savent jouer aux dames. Plus d'une sur deux sait jouer aux dominos, à la belote, au Scrabble et au Monopoly. A noter la belle place du tarot, connu par un Français sur trois.
Belle percée, (faut-il s'en étonner?) de Trivial Pursuit qui rattrape les échecs, auxquels un Français sur quatre sait jouer!
Les nouvelles technologies s'imposent lentement mais sûrement : les jeux sur ordinateur ne sont plus l'apanage d'une petite frange de fanas (20 %) et les jeux sur Minitel sont aussi connus que le bridge! Quant aux auteurs du questionnaire, ils se votent à l'unanimité un satisfecit : seuls 8 % des Français savent jouer à un autre jeu que les dix-sept proposés. Ils ne sont pas plus nombreux à ne savoir jouer à aucun jeu!

PLUS D'UN FRANÇAIS SUR CINQ JOUE REGULIEREMENT A LA BELOTE...

Connaître, c'est bien... mais cela n'implique pas une pratique régulière. La troisième question était : **"Quels sont les jeux auxquels vous jouez régulièrement?"**

Le classement est alors différent. Le voici :

la belote	22 %
le Scrabble	19 %
le tarot	14 %
le Monopoly	10 %
les dames	9 %
Trivial Pursuit	9 %
les échecs	6,5 %
les dominos	6 %
le 421	6 %
les jeux sur ordinateur	5 %
le bridge	2 %
les jeux sur Minitel	2 %
le jacquet	1 %
le backgammon	1 %
les jeux de rôle	1 %
les wargames	1 %
le go	0,9 %
autres jeux	5 %
aucun jeu	46 %

Première (heureuse) constatation : moins d'un Français sur deux ne joue régulièrement à aucun jeu !

Deuxième constatation ou plutôt confirmation : la belote est bien notre jeu national : 22% des Français déclarent y jouer régulièrement. Notons, toutefois, que cela ne représente finalement qu'un tout petit peu plus du tiers de la population qui déclare "connaître" ce jeu. Alors que 45% de ceux qui savent jouer au tarot le pratiquent régulièrement.

A l'inverse, les dames, le Monopoly et les dominos ne fidélisent que de 10 à 14% de ceux qui en connaissent les règles.

A noter encore l'extraordinaire performance de Trivial Pursuit qui a aujourd'hui autant d'adeptes que les dames (9%) et plus que les échecs (6,5%). Signe des temps, les Français jouent presque autant sur leur ordinateur (5%) qu'au 421 (6%) et autant sur Minitel qu'au bridge (2%).

Un peu moins connu que lui (4 contre 6%), le backgammon est à présent autant pratiqué que le jacquet.

A LA MAISON!

Les Français jouent beaucoup. On s'en doutait. Mais où jouent-ils?

C'était l'objet de la quatrième question : **"Pour les jeux que vous pratiquez régulièrement, où jouez-vous habituellement?"**
Voici les résultats.

A première vue, rien de bien surprenant. Les Français jouent avant tout à la maison. Et les jeux les plus domestiques sont les jeux de société : plus de 90% des adeptes du Monopoly et de Trivial Pursuit le pratiquent sur la table de leur séjour (ou de celui des amis). On ne joue au café surtout qu'au 421 et à la belote, un peu aux dominos et au tarot. Le bridge reste le seul jeu à être pratiqué en proportion importante en club. Clubs et fédérations de Scrabble, de tarot, de dames et même d'échecs disposent d'un réservoir énorme d'adhérents potentiels : ils ne drainent encore qu'une infime partie des adeptes de leurs jeux !
A noter enfin que la pratique du jeu sur le lieu de travail est loin d'être négligeable ! En tête, les jeux sur Minitel. Mais est-ce bien étonnant?



N'y aurait-il pas là une raison pécuniaire? A soixante francs de l'heure... Merci, patron! Mais on pourra tout de même être étonné d'apprendre que sur leur lieu de travail, quelque 100 000 Français jouent aux dames, 120 000 aux échecs, 130 000 au tarot et 250 000 à la belote !

jeu pratiqué régulièrement	à la maison ou chez des amis	au café	dans un club de jeu	à l'école ou à la fac	sur le lieu de travail
la belote	83	14	4	-	3
le Scrabble	87	1	1	-	1
le tarot	85	6	3	2	3
le Monopoly	92	1	-	-	-
les dames	83	1	1	4	3
Trivial Pursuit	91	2	4	-	1
les dominos	68	8	4	-	1
le 421	50	33	1	-	1
les échecs	66	3	6	5	5
les jeux sur ordinateur	81	2	2	2	2
le bridge	40	-	32	-	-
les jeux sur Minitel	42	-	-	-	11

Résultats en % des joueurs réguliers. Pour un jeu donné, le total peut dépasser 100 %. Par exemple, on peut jouer à la belote chez soi et au café.

LES FEDES

Tous ces chiffres sont à comparer à ceux des joueurs "structurés". Voici, d'après les données fournies par les fédérations concernées elles-mêmes, les effectifs de celles-ci, avec une évaluation du rapport hommes/femmes.

fédération	nombre d'adhérents	nombre de clubs
Belote H : 90% F : 10%	2 500	35
Bridge H : 47% F : 53%	61 000	1 000
Echecs H : 90% F : 10%	18 000	900
Go H : 93% F : 7%	800	50
Scrabble H : 40% F : 60%	6 000	400 (+ 100 scolaires)
Dames H : 50% F : 2% Scolaires : 48%	2 000	83
tarot H : 90% F : 10%	5 000	300

VOTER N'EST PAS JOUER...

... certes ! Mais serait-il si étonnant que le jeu reflète ses opinions ? Bref, peut-on dire : *"Dis-moi à quoi tu joues, je te dirai pour qui tu votes".*

Nous avons donc comparé les réponses à la question (A quel jeu savez-vous jouer ?) avec les intentions de vote aux prochaines élections présidentielles.

Voici les résultats. Bien sûr, cette fois, l'enquête s'est limitée aux plus de 18 ans. Jetons d'abord un coup d'œil d'ensemble sur le tableau complet.

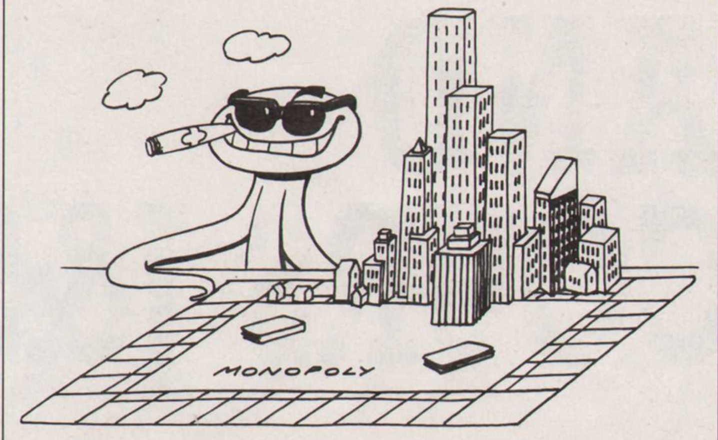
Jeux	Intentions de vote						
	ext. g.	PC	PS MRG	Ecolo	UDF	RPR	FN
les dames	55	53	68	70	60	75	69
les dominos	66	63	60	58	51	61	63
la belote	75	73	59	66	68	61	67
le Scrabble	58	48	58	58	61	54	45
le Monopoly	41	56	55	62	50	56	55
le tarot	33	33	37	46	34	30	33
le 421	50	33	33	42	24	30	33
les échecs	20	21	25	26	19	21	24
Trivial Pursuit	25	13	25	26	19	15	20
les jeux sur ordinateur	12	13	18	22	16	14	16
le bridge	-	3	7	6	8	13	12
les jeux sur minitel	9	4	9	14	7	3	6

Comment lire le tableau: il se rapporte à la question "A quel jeu savez-vous jouer?" Pour chacun des jeux, on trouvera, sur la même ligne, le pourcentage de "connaisseurs" dans chacune des familles politiques.

Ainsi, par exemple, sur la première ligne, on peut lire que 75% des personnes qui ont l'intention de voter RPR aux présidentielles savent jouer aux dames, alors que c'est le cas de seulement 53% des électeurs du PC.

A partir de ces résultats, on peut donc dresser différents "hit-parades". Le premier sera "leur chouchou".

Dans chaque famille politique, voici donc le jeu le plus connu, puis les trois suivants.



LES PLUS JOUEURS: LES ECOLOS

Il n'échappera à personne que gauchistes et écolos connaissent mieux les jeux que les autres!

La répartition se faisant plutôt entre "jeux populaires" à l'extrême-gauche (dominos, belote, 421) et "jeux intellos" chez les écolos (Monopoly, Trivial Pursuit, tarot, échecs, jeux sur ordinateur et sur Minitel).

LE BRIDGE TOUJOURS A DROITE!

Complètement ignoré à l'extrême-gauche et délaissé par les communistes, le bridge demeure marqué à droite. Il est connu par 13% des électeurs du RPR et 12% de ceux du FN contre 3% des électeurs du PC et moins d'1% des électeurs d'extrême-gauche!

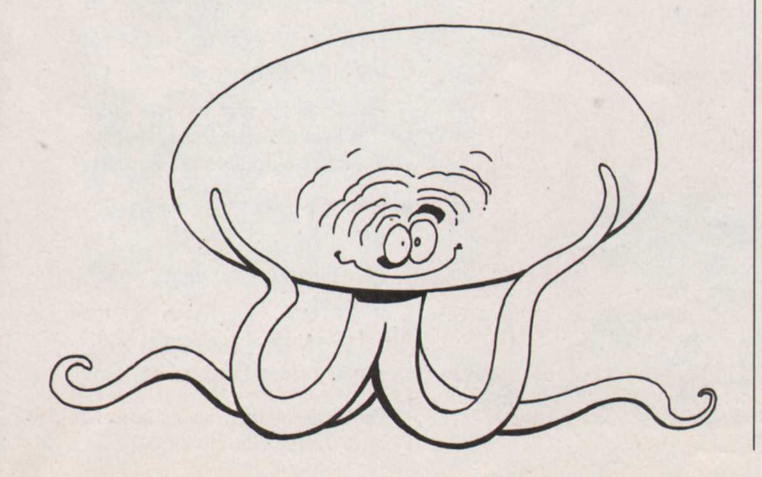
Intention de vote	jeu le plus connu	suivi de...
Extrême-gauche	belote	dominos, Scrabble, dames
PC	belote	dominos, Monopoly, dames
PS-MRG	dames	dominos, belote, Scrabble
Ecologiste	dames	belote, Monopoly, dominos
UDF	belote	Scrabble, dames, dominos
RPR	dames	belote, dominos, Monopoly
FN	dames	belote, dominos, Monopoly

On le voit, la France politique est bien coupée en deux : d'une part les beloteurs (Extrême-gauche, PC et UDF), d'autre part les damistes (PS-MRG, Ecolos, RPR et FN).

Si l'on regarde les jeux qui viennent ensuite, on peut faire de nouvelles remarques. Excepté dames, belote et dominos qui apparaissent dans le palmarès de chaque famille politique, on notera que :

LES ELECTEURS UDF JOUENT AU SCRABBLE

Un seul autre jeu apparaît (une fois) en deuxième position. C'est le Scrabble chez les électeurs de l'UDF. Bravo Monsieur Lecanuet, vous connaissez bien vos électeurs, puisque vous nous aviez confié il y a deux ans (*J&S* n° 40), votre passion pour le Scrabble ! A noter que le célèbre jeu de lettres n'apparaît ensuite que dans le "quarté" de l'Extrême-gauche et du PS-MRG.



LE POINT COMMUN ENTRE COMMUNISTES ET ECOLOS: LEUR PASSION POUR LE MONOPOLY!

Le Monopoly n'apparaît au troisième rang que chez les électeurs communistes et écologistes ! Il fut un temps où *l'Huma-Dimanche* nous reprochait d'avoir proposé un jeu de gangsters (voir *J&S* n° 38).

Nous pouvons aujourd'hui lui rétorquer que ses lecteurs ne rêvent que de ruiner leur voisin en multipliant le prix de son loyer!

RPR ET FN JOUENT LE MEME JEU!

Notons enfin que le palmarès des électeurs de Monsieur Chirac est exactement le même que celui des supporters de Monsieur Le Pen! Non, non, *J&S* ne fera pas le moindre commentaire!

Si à présent, on lit le tableau dans l'autre sens, on peut associer à chaque jeu, la famille politique dans laquelle il est le plus connu. Cela donne :

Les dames .... RPR
Les dominos ..... Extrême-gauche
La belote .... Extrême-gauche
Le Scrabble .... UDF
Le Monopoly .... Ecologistes
Le tarot .... Ecologistes
Le 421 .... Extrême-gauche
Les échecs .... Ecologistes
Trivial Pursuit .... Ecologistes
Les jeux sur ordinateur .... Ecologistes
Le bridge .... RPR
Les jeux sur Minitel... Ecologistes

LE JEU LE PLUS "COHABITATIONISTE": LES ECHECS!

Si le bridge est le jeu le plus marqué politiquement, les échecs sont largement celui qui l'est le moins.

Il y a finalement peu d'écart entre les électeurs les plus échéphiles (les écolos, encore!) et ceux qui le sont le moins (ceux de l'UDF).

Bref, pas de tempête sur l'échiquier politique!



Les résultats plus approfondis de cette enquête (sexe, âge, catégorie socio-professionnelle...) paraîtront à partir du 15 avril dans « Ludoscopie ».
ADES, 4, rue du Parc, 92300 Levallois-Perret.

GRAND CONCOURS J&S 50

Pas de marathon cette année! Mais pour fêter dignement ce cinquantième numéro, un grand concours. Avec comme premier prix... quoi donc? Une voiture? Mais non, tout le monde fait ça, maintenant! Beaucoup mieux: une "Deuche", une vraie, une authentique 2CV Citroën qui célèbre, elle, son quarantième anniversaire!

1er PRIX

Une 2 CV 6 Citroën, toute belle, toute rouge, révolutionnaire à 40 ans, d'une valeur mythique inestimable et réelle de 36 400 F.



2e PRIX

Un voyage d'une semaine pour 2 personnes au bord de la Méditerranée. Au choix: Turquie, Grèce, Yougoslavie, Sicile ou Egypte. Valeur 12 500 F. Destination à choisir sur le catalogue EDEN, le spécialiste de la Méditerranée, 11, rue Molière, 75001 Paris ou dans les agences de voyage.

3e PRIX

Un crédit-voyage d'une valeur de 6 000 F en billets d'avion.

4e prix : un jeu d'échecs électronique *Excellence* (Rexton)

5e prix : un jeu d'échecs électronique 9*MK10* (Transecom)

Du 6e au 13e prix : un *Dictionnaire du cinéma* et le *Livre de la photographie Larousse*

Du 14e au 20e prix : les *sept livres de la collection Jeux & Stratégie* (éditions du Rocher)

21e prix : une *boîte de base + expert D&D* (Transecom)

Du 22e au 26e prix : un jeu *Maxi-Bourse International* (Schmidt France)

Du 27e au 35e prix : un *Dictionnaire Petit Larousse* en couleurs

Du 36e au 41e prix : un jeu *Dingbats* (Habourdin)

42e et 43e prix : un jeu *Suprématie* (Jeux Descartes)

Du 44e au 48e prix : un jeu *Ambition* (Schmidt France)

49e et 50e prix : un jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels)

51e et 52e prix : un jeu *La Compagnie des Glaces* (Jeux Actuels)

Du 53e au 57e prix : un jeu *L'An Mil* (Jeux Actuels)

Du 58e au 60e prix : un jeu *Othello* et le livre *Othello* (Dujardin et Jeux & Stratégie-Editions du Rocher)

61e et 62e prix : un jeu *Baston* (Jeux Actuels)

Du 63e au 72e prix : un jeu *Stratego* (Jumbo)

73e et 74e prix : un jeu *L'Appel de Cthulhu* (Jeux Descartes)

Du 75e au 94e prix : un jeu *Le Lièvre et la Tortue* (Ravensburger)

Du 95e au 101e prix : un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker)

Du 102e au 106e prix : un jeu *Bazaar* (Schmidt France)

Du 107e au 112e prix : un jeu *Monopoly* de luxe (Kenner Parker)

Du 113e au 132e prix : un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)

133e et 134e prix : un jeu *Paris Zoom* (Jeux Descartes)

Du 135e au 164e prix : un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team)

Du 165e au 175e prix : un jeu *Monopoly* (Kenner Parker)

Du 176e au 195e prix : un jeu *Fief* (International Team)

290e et 291e prix : un jeu *Blood Bowl* (Jeux Descartes)

292e prix : un livre *Le Traité de Mah-Jong* (L'Impensé Radical)

Du 293e au 320e prix : un jeu de *tarot* et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-Editions du Rocher)

Du 321e au 330e prix : *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)

Du 331e au 336e prix : un jeu *Uno* (Habourdin)

Du 337e au 339e prix : un jeu *Satanix* (Habourdin)

Du 340e au 345e prix : un jeu *Fantômes* (Schmidt France)

Du 196e au 198e prix : un jeu *Le Royaume des 5 Couronnes* (Habourdin)

Du 199e au 210e prix : un jeu *Claim* (Jumbo)

Du 211e au 217e prix : un jeu *L'Œil Noir* (Schmidt France)

Du 218e au 250e prix : un jeu *Othello* (Dujardin)

Du 251e au 273e prix : un jeu *Pente* (Kenner Parker)

274e prix : un jeu *Risk* (Kenner Parker)

Du 275e au 284e prix : un jeu *Spacego* (Jumbo)

285e et 286e prix : un jeu *Rencontre Cosmique* (Jeux Descartes)

Du 287e au 289e prix : un jeu *Les Joyeux Combinards* (Habourdin)

346e et 347e prix : un jeu *Star Wars* (Jeux Descartes)

Du 348e au 370e prix : *un livre de la collection Jeux & Stratégie* (éditions du Rocher)

Du 371e au 377e prix : un livre-jeu *Vous êtes De Gaulle* (éditions Solar)

Du 378e au 384e prix : un livre-jeu *Vous êtes Napoléon* (éditions Solar)

Du 385e au 409e prix : deux jeux de la collection Miniplay, *Halma* et *Stratego* (Jumbo)

Du 410e au 424e prix : *4 livres dans la collection Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar)

Du 425e au 501e prix : *un livre dont vous êtes le héros* (Folio Junior, éditions Gallimard)

QUESTIONS

1. RETROSPECTIVE

Dans les pages suivantes, notre grande rétrospective est illustrée par la reproduction de la couverture des 49 premiers numéros de *J&S*. Mais (hé, hé!) nous avons volontairement introduit une anomalie sur l'une d'entre elles. Il vous faudra trouver laquelle !
Bien entendu, vous serez aidé si vous pouvez comparer les reproductions avec les originaux. Cependant, ce n'est évidemment pas indispensable pour déceler cette anomalie !
Inscrivez sur votre bulletin-réponse le numéro de la couverture "truquée". Une bonne réponse vous rapportera cinq points.

L'histoire des jeux, c'est aussi celle de leurs champions. Les connaissez-vous tous ?

2. LES CHAMPIONS

Parmi ces joueurs, plus ou moins célèbres, certains n'ont jamais été champions de France. Hou...! Trouvez lesquels.

1. Pierre Aroutcheff
2. Philippe Bellosta
3. Jean-Paul Cordier
4. Michel Cordier
5. Hervé Dumont
6. Marc Fernandez
7. Nicolas Giffard
8. Luc Guinard
9. Benjamin Hannuna
10. Patrick Lancman
11. Jacques-Henri Muracciole
12. Benoît Pigé
13. François Pingaud
14. Pierre Schemeil
15. Omar Sharif
16. Philippe Soulet
17. Boris Spassky
18. Marc Tastet

Pour chaque numéro de joueur que vous aurez coché sur votre bulletin réponse, vous marquerez un point s'il n'a effectivement jamais été champion de France, mais vous perdrez un point s'il a obtenu ce titre.

Et une grande rétrospective des jeux serait indigne sans un hommage aux auteurs. Connaissez-vous celui-ci ?

3. A L'AUTEUR MECONNU...

Les auteurs de jeux sont trop souvent méconnus. Ainsi, le nom du cinéaste Albert Lamorisse reste aujourd'hui attaché à la réalisation de *Crin Blanc* et *Ballon rouge*. Pourtant il fut aussi l'auteur d'un jeu aujourd'hui mondialement connu. Vous devrez indiquer le nom actuel de ce jeu ainsi que le premier nom sous lequel il fut commercialisé.
Chacun des noms correctement indiqué sur votre bulletin réponse vous rapportera cinq points.

Bulletin-réponse à découper, remplir et envoyer à: Concours Jeux & Stratégie n° 50
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

RETROSPECTIVE

Indiquez le numéro de la couverture sur laquelle vous avez décelé une anomalie.

|_|_|

LES CHAMPIONS

Cochez les numéros des joueurs qui n'ont jamais été champions de France.

1	4	7	10	13	16
2	5	8	11	14	17
3	6	9	12	15	18

A L'AUTEUR MECONNU

Albert Lamorisse inventa un jeu. Son titre actuel (En France) est:

son titre original était:

BIZARRE

Indiquez ici les trois nombres impairs consécutifs (dans l'ordre croissant) ainsi que leur produit qui est un nombre premier.

|_|_|_| × |_|_|_| × |_|_|_| = |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pas de concours *J&S* sans petits "casse-tête". Celui-ci n'est pas original. Mais il surprend toujours!

4. BIZARRE

Trouvez trois nombres impairs consécutifs dont le produit est un nombre premier.
La bonne réponse à cette question vous rapportera cinq points.

Le précédent était trop facile? Alors, que pensez-vous de celui-ci?

Qu'y avait-il sur l'autre morceau? Mystère. Mais le vénéré chef se souvient que la suite du nombre n'était constituée que d'un certain nombre de 0 et de deux fois le même chiffre. Et tout ce qu'il demande, c'est de lui indiquer quel était ce chiffre. Quant à vous, une bonne réponse vous rapportera dix points.

Bien entendu, on vous connaît. Il y en aura encore qui auront tout trouvé. Il faudra les départager! Alors...

5. DESORDRE

La pagaille qui règne dans le bureau du rédac-chef est légendaire!
L'autre matin, il était tout content de lui (comme d'habitude).

En utilisant une fois et une seule chacun des chiffres de 1 à 9 (donc sans employer le 0), il avait réussi à écrire deux nombres de 3 chiffres et leur somme ("Oh, bravo, chef!").

On ne sait trop pourquoi, le voilà qui multiplie ce résultat par on ne sait plus quel nombre. Et il écrit le nouveau résultat sur un bout de papier... que, bien entendu, il s'empresse de perdre! A midi, il retrouve un morceau de la feuille que voici :

2235

QUESTION SUBSIDIAIRE
LES CHOUCHOUS

Dans notre précédent numéro, le n° 49, nous avons proposé à nos lecteurs de répondre à un questionnaire intitulé "Interrogation écrite". Il était notamment demandé (Question 2) : *"Plus précisément, quels sont vos jeux préférés? Citez-en, dans l'ordre, au maximum trois."* Voici à présent une liste de jeux. Il vous faudra en choisir dix et les classer pour vous rapprocher le plus possible de la liste type établie par nos lecteurs (il ne sera tenu compte que des questionnaires qui nous seront parvenus le 18 mars au plus tard, et la liste type sera établie en ne considérant que les jeux cités en première position).
Les ex aequo seront départagés en tenant compte, en premier lieu, de la place qu'ils ont attribuée au jeu cité le plus souvent dans les questionnaires, puis, éventuellement, au jeu venant en deuxième position dans cette même liste type et ainsi de suite.

1. L'Appel de Cthulhu
2. le backgammon
3. la belote
4. le bridge
5. les dames
6. Diplomacy
7. Donjons & Dragons (D&D + AD&D)
8. les échecs
9. le go
10. Mega (1 + 2)
11. Monopoly
12. L'Œil Noir
13. Othello
14. Paranoïa
15. Pente
16. Richesses du Monde
17. Risk
18. Scrabble
19. Super-Gang
20. le tarot
21. Trivial Pursuit

REGLEMENT

Jeux & Stratégie organise un concours destiné à ses lecteurs. Les questions sont publiées dans ce présent numéro 50.
Article 1: ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés d'Andorre et de Monaco à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.
Article 2: pour participer au concours *J&S* n° 50, il vous suffit de remplir le bulletin réponse ci-dessous. Les réponses doivent nous parvenir avant le 13 juin minuit.
Attention, il ne s'agit pas de la date à laquelle vous aurez envoyé votre lettre, mais le dernier jour où nous acceptons vos envois.
Article 3: seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur le bulletin-réponse ci-dessous. Les photocopies ne seront pas acceptées.
Article 4: un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).
Article 5: les concurrents seront départagés par la question subsidiaire. En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.
Article 6: tout cas litigieux sera tranché par la rédaction dont les décisions seront sans appel.
Article 7: la rédaction ne répondra à aucune question concernant le concours (ni par téléphone ni par écrit).
La liste des gagnants et les réponses aux différentes questions seront publiées dans *J&S* n° 53.
Article 8: le bulletin-réponse devra être envoyé, dûment complété, sous enveloppe suffisamment affranchie à l'adresse suivante:
Concours J&S n° 50
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08
Les envois recommandés ne seront pas acceptés.

DESORDRE

La partie perdue du nombre inscrit sur la feuille était constituée d'un certain nombre de 0 et de deux fois le même chiffre:

inscrivez ici ce chiffre

LES CHOUCHOUS (Question subsidiaire)

Inscrivez ici dans l'ordre les numéros des dix jeux préférés de nos lecteurs (d'après les résultats du questionnaire paru dans le n° 49)

1. 2. 3. 4. 5.
6. 7. 8. 9. 10.

N'oubliez pas de remplir soigneusement ce qui suit (un chiffre ou une lettre par case, en capitale)

NOM: PRENOM: AGE:

ADRESSE:

CODE POSTAL: COMMUNE:

TEL.:

SPECIAL



LES ANNEES DE JEU

Janvier 80. Paraît le premier numéro de *Jeux & Stratégie.* Ils n'ont vraiment pas peur, avec un titre pareil ! "Jeux" à la rigueur. Les mots croisés et tout ça, peut-être. Mais "Stratégie", alors là, ils poussent vraiment ! Comble de la provocation, sur la couverture, quelques hexagones d'un "wargame". Un quoi ??? Mais où ont-ils été cherché ça ? Et ça ne s'arrange pas dans les numéros suivants (car il y en a !). Voici les donjons et les dragons... Ridicule ! Et puis des jeux sur ordinateurs. Comme si c'était fait pour jouer ! Et des rubriques entièrement consacrées à des jeux que personne ne connaît : Othello (c'est pas une pièce, ça ?), le go (eh bien, allons-y !) ou le badmington*, euh non, le backgammon... enfin plein de trucs pas possibles. Et toujours pas de mots fléchés !

Mars 88. Et pourtant, cinquante numéros après, ça continue. Pour fêter ça, nous n'avons pas voulu écrire "les annales officielles du jeu des années 80". Nous avons simplement ouvert nos tiroirs, nos armoires, bref, nos souvenirs. Des années de surprises, de joies souvent, de déceptions aussi, mais surtout d'enthousiasmes.

Peut-être figurent dans les pages suivantes des anecdotes qu'on trouvera aujourd'hui futiles. Sans doute certains noms, certains événements sont injustement oubliés. Mais il s'est passé tant de choses depuis... Depuis quand au juste ? En fait, tout a commencé...

** Authentique ! On nous l'a fait ! Mais si !*

Tout ça couvait depuis des siècles. Et puis un beau jour...



LE PREMIER WARGAME MODERNE

Tactics, de Charles Robert. C'est la première production de la Société Avalon Hill. Suivirent *Tactics II* et *Gettysburg* en 1958... la même année que le célèbre *Diplomacy*. Le mouvement est lancé. La mode des wargames va littéralement exploser aux Etats-Unis.
Les revues suivent, bien sûr, dont "le" modèle, *Strategy and Tactics* qui propose un jeu complet en encart dans chaque numéro... Bien avant *J&S*! Mais dites-moi, ils n'ont rien inventé, ceux là !



LES PREMIERS MONSTRES !

Gary Gigax est un fanatique de wargames médiévaux avec figurines. Mais c'est aussi un lecteur passionné de J.R.R. Tolkien. Le voici donc qui introduit dragons, trolls et autres gobelins dans les armées de ses jeux de guerre. Ainsi naît le premier "wargame médiéval fantastique" : il s'appelle *Chain-Mail* (cotte de mailles).

INVITATION A UNE GRANDE DECOUVERTE

Parution du *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go* de Pierre Lusson, Jacques Roubaud et Georges Perec.

SPI

James Dunningham crée Simulation Publication Inc. (SPI) qui détrônera rapidement Avalon Hill comme leader sur le marché des wargames.



PAS TRES MALIN

Un ingénieur d'origine roumaine, Marco Meirovitz, met au point un jeu de déduction logique qui est lancé sous le nom de *Le plus malin*. C'est un échec... Mais, rebaptisé *Master Mind*, le jeu connaîtra l'un des plus grands succès de l'histoire.

1971

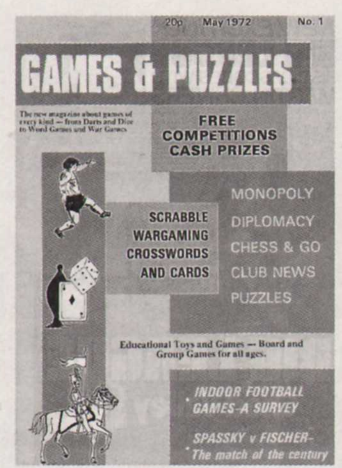
MICRO !

Sortie du premier microprocesseur, l'*Intel 4004*. Il sera suivi plus tard du *Z80* de Zilog et du célèbre *6502* de Mos Technology.

1972

LE VENERABLE ANCETRE

Games & Puzzles paraît en mai à Londres. Quarante pages en noir et blanc sur un papier médiocre, mais déjà une formule qui connaîtra un certain succès. Tout y est : échecs,



Lisez un peu ça : tout y est !

dames (anglaises, *of course*), bridge, Scrabble, go, casse-tête divers (en anglais = puzzles), des critiques des nouveaux jeux de société... On parle de *Diplomacy* et de wargames. Ah... Thank you G&P !

PONG !

Mis au point par Nolan Bushnell, voici *Pong*, le premier jeu vidéo. Un spot se promène sur l'écran, noir et blanc, et deux segments verticaux servent à le faire rebondir grâce à des manettes de jeu ("joysticks"). La couleur viendra plus tard et Bushnell créera Atari.

1973

DE LA GUERRE !

Jean-Pierre Martinetti crée la Société Française de jeu de guerre et de Recherche sur l'histoire militaire. L'association éditera jusqu'en 1976 une revue intitulée *De Bello*.

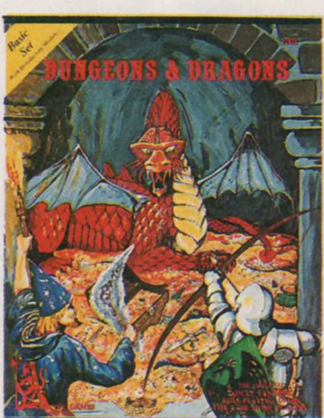
OTHELLO !

Le reversi est apparu en Grande-Bretagne vers 1880. Pourtant, ce n'est que cette année que le Japonais Goro Hasegawa le réinvente, en lui donnant le nom d'*Othello*. Le jeu est lancé en 1976 aux USA et l'année suivante en France.

1974

DUNGEONS & DRAGONS

En janvier, les mille exemplaires de la première édition de *D&D* sont mis en boîte dans la salle à manger des Gigax... Ils mettront un an à être vendus !



Eh oui ! Notre premier « Basic Set ».

LOISIRS DE L'ESPRIT ?

Les Fédérations de bridge, d'échecs et de dames se confédèrent. C'est la création, sous la présidence de Michel Bongrand, de la Confédération des Loisirs de l'Esprit. Même après avoir accueilli, quelques années plus tard go, tarot et Scrabble, la CLE va longtemps rester d'une superbe discrétion.

LE TAROT FEDERE

Descendant direct du jeu créé au XVe siècle dans les cours de l'Italie du nord, affaibli au XIXe par le progrès du modernisme et concurrencé par des jeux de cartes aux règles moins alambiquées, le tarot voyait son avenir bien sombre. Spécialité folklorique de la Bourgogne et du Lyonnais, il était condamné comme nombre d'autres traditions populaires, et la Seconde Guerre mondiale aurait dû lui porter un coup fatal. C'est ce qui s'est passé en Italie, où ne survivent plus que des îlots de pratiquants; c'est ce qui se passe en Autriche, où la grande tradition viennoise semble éteinte. Mais en France, à la suite d'un processus difficile à cerner, le tarot connaît une expansion qui est loin d'être terminée. La guerre d'Algérie et son mélange de population?
Peut-être... Mais il semblerait que le mouvement était amorcé dès les années trente... En tout cas, loin d'apparaître aujourd'hui comme une tradition désuète, le tarot est joué dans toute la France par des couches jeunes qui le préfèrent à tout autre. La Fédération Française de Tarot naît cette année à Lyon.

LE SCRABBLE... UNE FOIS !

Mis au point vers 1930 par Alfred Mosher Butts, le Scrabble rebute tout le monde. Rebaptisé, il tente une nouvelle percée au lendemain de la guerre, sans succès. Soudain, les grands magasins américains Macy's s'en emparent, et c'est la folie. Francisé au début des années 50, le jeu bénéficie en 1966 des attentions du Club Méditerranée qui lui assure une belle promotion. C'est principalement en Belgique que les joueurs francophones s'organisent, imaginent le jeu en "duplicate", inspiré des tournois de bridge, et assurent le succès du jeu. La Fédération Française de Scrabble voit elle aussi le jour cette année.

1976

LA MACHINE QUI JOUE AUX ECHECS

La firme américaine Fidelity Electronics, de Chicago, spécialisée dans les prothèses électroniques, a l'idée de fabriquer un joueur d'échecs automatique. Ce sera le *Chess Challenger 1*. Il joue si mal que les Américains n'osent pas l'exporter. Nous ne le verrons donc jamais en France.



Aldo Haïk face à Chess 4.6, le champion du monde des ordinateurs.

1977

UN M I FRANÇAIS !

Aldo Haïk devient le premier Maître International d'Echecs français. Son copain de fac, Nicolas Giffard, sera le second. Mais il n'obtiendra le titre qu'en 1981.

CHESS CHALLENGER 3

Comme souvent dans les "séries" informatiques, on saute un numéro : il n'y eut pas de numéro 2. Mais voici le *Chess Challenger 3*. En fait, 3 signifie trois niveaux, plus exactement trois rythmes de jeu : un coup toutes les 5 secondes, 15 secondes et 30 secondes.



Il sait presque jouer aux échecs !

Cette fois, l'appareil est exporté et il arrive en France au début de 1978. Il joue encore comme un débutant qui n'a même pas bien assimilé toutes les règles. Pour exemple, en échec, il se dérobe... en roquant !

JEUX DESCARTES

Un ingénieur anglais, Peter Watts, décide de faire découvrir aux Français les "nouveaux jeux" qui font fureur outre-Manche. Il installe sa boutique-bureau dans une rue déserte entre Gare du Nord et Gare de l'Est, rue de l'Aqueduc. C'est la naissance de Jeux Descartes.

MICRO-ORDINATEURS !

En janvier, sort le *Pet Commodore* suivi de l'*Apple* (2 Ko) le 7 mai, puis,



Le premier : le Pet Commodore.

plus tard, du célèbre *Apple II* (16 Ko). Il faut attendre janvier 78 pour découvrir le *TRS 80* de Tandy. C'est à ce moment qu'Atari annonce la sortie de ses modèles *400* et *800*. En 1979, Texas Instruments lance le *TI 99 4A*.

L'ŒUF CUBE

Enfin une boutique spécialisée dans les jeux, les vrais : casse-tête de tous pays, boargames, wargames et jeux de rôle américains... On trouve tout dans le magasin ouvert rue Linné (à Paris, bien sûr...) par Tell Lauber.

NAPOLEON A AUSTERLITZ

Le premier wargame français. Créé et édité par Jean-Pierre Defieux qui récidivera un peu plus tard avec 1870.

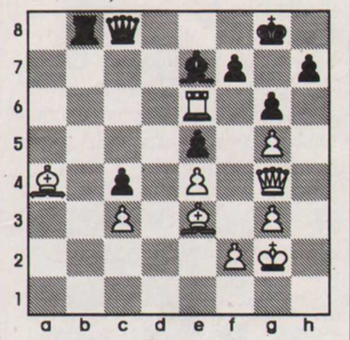
PRECURSEURS

Deux jeunes Anglais passionnés par *D&D*, Steve Jackson et Ian Livingstone, créent un fanzine consacré à ce jeu. C'est *White Dwarf*.

1978

CHESS CHALLENGER 10 ! ON N'ARRETE PAS LE PROGRES

Après le *Compu-Chess* dont les six niveaux de jeu sont aussi nuls les uns que les autres et qui accepte les coups les plus irréguliers, voici, à l'automne, le *CC10*. Enfin un "ordinateur d'échecs" qui respecte les règles ! Il lui arrive même de jouer honorablement. Sauf en finale où il est absolument lamentable.
Aldo Haïk, le meilleur joueur français de l'époque, le teste et lui soumet cette célèbre position tirée de la partie Fischer-Shocron (Mar del Plata, 1959)



Les Blancs jouent et gagnent

Les Blancs ont une pièce de plus. Mais leur Tour semble condamnée. En effet, si elle se déplace, la Dame noire prend son homologue blanche. Alors ?
Vous l'aurez bien sûr vu immédiatement, le bon coup est 1. Fd7!!. Les noirs ne peuvent pas prendre le Fou (1. ...D×d7?; 2. T×g6+! suivi de 3. D×d7) et au coup suivant, les blancs peuvent enlever leur Tour menacée. Le *CC10* trouve le coup en... trois jours ! Aujourd'hui, n'importe quel bon appareil n'y consacre même pas une seconde !

ET UN CHAMPION !

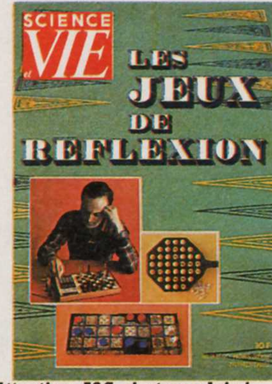
Nicolas Giffard remporte son premier titre de champion de France d'échecs.

LE CUBE !

Mis au point par un architecte hongrois, Erno Rubik, voici un nouveau casse-tête. Un cube articulé tout en plastique. Ca ne marchera sûrement jamais en France, et personne ne veut prendre le risque d'importer ce gadget inutile !

SCIENCE & VIE... ET JEUX !

En septembre, paraît un numéro spécial hors-série de *Science & Vie*



Attention, J&S n'est pas loin !

consacré aux "Jeux de réflexion". Au sommaire, l'ordinateur et le jeu, les nouveaux jeux électroniques, jeux et mathématiques, des casse-tête et... cent vingt jeux de réflexion au banc d'essai ! Hé, hé... il y a du *Jeux & Stratégie* sous roche !

1979

ET MAINTENANT... ILS CAUSENT !

Voici le *Chess Challenger Voice*. *"BON-JOUR-JE-SUIS-CHESS-CHAL-LEN-GER-VO-TRE-FI-DE-LE-AD-VER-SAIRE."* Il ne joue pas vraiment mieux que le *CC10* et sa voix devient vite insupportable.

"DIPLO" EN FRANÇAIS

Miro Meccano adapte le célèbre jeu. Mais cette première version n'est pas exempte de défauts. Et ce n'est pas que par snobisme que les vrais fans continuent de jouer sur l'original américain.

LE PREMIER PION D'OR

La ville de Boulogne-Billancourt a la bonne idée d'organiser un Festival des jeux de société. *J&S* n'a pas encore vu le jour, mais la préparation de sa naissance n'empêche pas ses créateurs de décerner le premier Pion d'Or de Jeux & Stratégie.



1980



LE NUMERO 1 !

Janvier: il est né le divin enfant! Quelle merveille.

Au sommaire du premier numéro de *J&S*: neuf nouveaux jeux au banc d'essai (ils ont tous disparu depuis!), les tests de machines électroniques d'échecs, de bridge, de backgammon et de dames (anglaises!), une interview de Georges Perec, des rubriques de six "grands classiques" (il ne manque encore que le backgammon et Othello), un logiciel de jeu pour les calculatrices programmables (qui a un ordinateur?), les règles du Gomoku Ninuki (qui ne s'appelle pas encore *Pente*) et tout (à peu près) sur les wargames. Avec, surtout, un vrai "jeu de simulation" en encart: *La Guerre des Ducs*.

Le succès de ce "trimestriel" est tel que le numéro 2 paraîtra deux mois plus tard!



AUTOREPONDEUR (sic!)

Echecs électroniques : ça continue... Après le *Sensory Challenger Voice* "Sensitif" (plus besoin de clavier, il suffit d'appuyer sur les cases pour indiquer les déplacements des pièces) voici *Sargon 2.5* "autorépondeur". On n'arrête pas les néologismes! Ni le progrès d'ailleurs. A présent, il suffit de déplacer ses pièces pour "entrer" ses coups. Quant au programme de Cathe et Dan Spracklen, il ridiculise ceux de Ron Nelson, le programmeur de Fidelity. Puisqu'il semble impossible de lutter avec les Spracklen, Fidelity décide... de les acheter.

Pourtant, on est encore loin d'un "champion" électronique. Engagé dans l'Open du Championnat de France, *Sargon 2.5* termine modestement 400ᵉ sur 440 avec 3,5 points sur 11.



... ET NUMERO 1...

Mais *J&S* n'est pas tout seul. En fait, les années 79/80 voient les titres se multiplier. Citons (à peu près) dans l'ordre... *Games* aux Etats-Unis, *Spiel* en Allemagne, *Pergioco* en Italie et *QI-jeux & test* en France. De cette génération, seul *Games* a survécu.



Rivista di giochi « intelligenti ».



... ET CASUS BELLI !

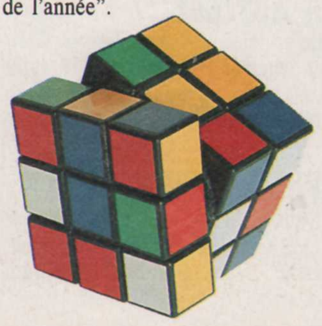
En avril, paraît le premier numéro d'un nouveau confrère, bulletin de la toute nouvelle Fédération Française des Jeux de Simulation Stratégiques et Tactiques.

Mais ceci est toute une histoire. D'ailleurs nous avons demandé à Didier Guiserix de vous la raconter. Suite page 52.



LE RUBIK'S CUBE

Il a enfin trouvé un importateur en France. Et ça commence à marcher fort pour lui. Dans le n° 3 de *J&S*, on en parle comme du "casse-tête de l'année".





GARE A GARRI (1)

A 17 ans, Garri Kasparov est le plus jeune grand-maître du monde.



LA FRANCE CHAMPIONNE...

aux Olympiades de bridge à Valkenburg (Pays-Bas).

WARGAMES : PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE



J&S avait fait le grand encart !

Décembre : 148 participants s'affrontent sur *Heraklios*, publié en encart dans le n° 6 de *J&S*. Le vainqueur reçoit "l'Hexagone d'Or".

LES PREMIERS JEUX VIDEO SERIEUX

Jusqu'ici, jeu vidéo rimait avec maso... : graphisme pauvre, renvois inlassables d'un spot d'un bord à l'autre de l'écran, noir et blanc. Pas de quoi s'affoler. Mais la nouvelle génération pointe le nez : des couleurs, des jeux plus affinés caractérisent les consoles de jeux de l'année 1980. Philips amorce le mouvement avec son *Vidéopack C52*. Un fabricant français se lance aussi dans l'arène avec l'*Occitane 2000*...

Bien sûr, la plupart des jeux font plus appel aux réflexes qu'à... la réflexion : alunissage, assauts d'envahisseurs, ping-pong et autres se déchaînent sur les écrans. Les jeux de réflexion sont plus rares : aux morpions, parfois en trois dimensions, viennent s'ajouter quelques codes à décrypter, genre *Master Mind*.







ECHECS ELECTRONIQUES, DIABLE !

Signe des temps, les fabricants apparaissent à Hong Kong. Mais les programmeurs restent californiens, comme David Kittinger chez Novag, ou européens, comme l'Ecossais David Levy chez Scisys. Pourtant, un fabricant européen relève le défi : les Allemands de Hegener et Glaser présentent le premier *Mephisto*.

En mai, *Jeux & Stratégie*, *L'Ordinateur Individuel* et *Europe Echecs* s'associent pour organiser à Paris un tournoi de machines. Le vainqueur, un prototype *Mephisto* sera bientôt

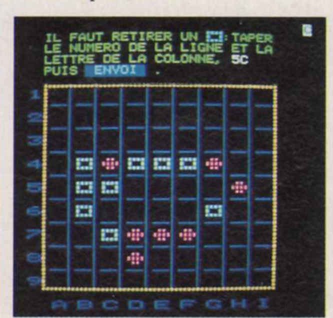


commercialisé sous le code de "X". A la fin de l'année, nouvelle révolution, voici l'*Elite Challenger*. Le nouveau programme des Spracklen domine le deuxième championnat du monde des "micros", organisé à Travemunde en Allemagne.



NAISSANCE DE LA TELELUDOTIQUE

C'est du moins comme ça que nous appelons les applications ludiques de la télématique naissante. Le terminal télématique n'est pas encore un Minitel. C'est un boîtier plat à placer sous son téléviseur. Plusieurs milliers de foyers sont équipés dans le cadre de l'expérience Télétel-3V (Versailles, Vélisy et Villacoublay). Ils découvrent deux jeux, un reversi développé par la Direction Générale des Télécommunications et *Genesis*, inventé par *J&S* !





LE SINCLAIR !

Juin : une bombe ! Pour 1 250 F, les Français peuvent à présent disposer d'un micro-ordinateur, le *ZX80*, de Steve Sinclair, qui n'est pas encore Lord. La publicité est alléchante : *"Sa capacité mémoire, importante pour les applications universelles, comprend un kilo-octet de mémoire vive."* En fait, l'utilisateur ne dispose que de 0,4 Ko.

La même année, les Américains découvrent le *Vic-20* de Commodore (janvier) et le *Personnal Computer* d'IBM (août).

Un fabricant français est dans la course ! Le *Victor Lambda* propose, pour 2 500 F, 16 Ko de mémoire et un "Edu-Basic" francisé qui remplace GOTO par VAEN ! Hélas, la machine est complètement "buggée". Dommage !

MICRO : LES PREMIERS "VRAIS" JEUX

Les Français privilégiés qui possèdent un *Apple II* peuvent jouer à *Mystery House*, traduit un an seulement après sa sortie aux USA. C'est le premier jeu d'aventure qui se respecte. Il préfigure la série du prolifique Scott Adams. Pour ce genre de jeu, *J&S* crée la rubrique "ludotique" en juin.

CALL OF CTHULHU

Parution aux USA de ce grand jeu de rôle, créé par Sandy Petersen pour Chaosium et inspiré de l'œuvre du romancier H.P. Lovecraft. Il sera traduit en français en 1984.

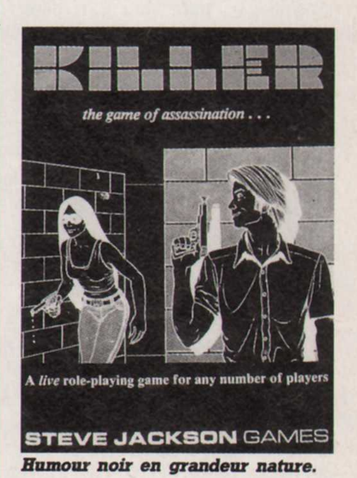
GUINARD, CHAMPION DE FRANCE

A 23 ans, Luc Guinard emporte son premier titre de champion de France de dames.



KILLER !

Ou comment jouer à l'assassin... Un manuel simple et drôle. En fait le premier JDRGN ! (Jeu de Rôle Grandeur Nature, évidemment !)



Humour noir en grandeur nature.

FIEF

Décembre. Le 3e Pion d'Or de J&S est attribué à *Fief* de Philippe Mouchebœuf et Jean-Pierre David : jeu économique, stratégique et diplomatique, il sera édité en 1984 par International Team.



Et voici l'original !

DEUXIEME CHAMPIONNAT DE WARGAME

Une soixantaine de sélectionnés s'affrontent sur *Annexion,* "wargame napoléonien" paru en encart dans *J&S* n° 11.



Un ludomane complet gagne à Othello.

CHAMPIONNAT DE FRANCE D'OTHELLO

Othello n'attendait plus que ça : enfin un vrai championnat de France où les meilleurs allaient pouvoir s'affronter. François Pingaud emporte le titre.



LA CONSOLE ATARI DEBARQUE EN FRANCE



C'est la mode des jeux "d'arcade" (jeux d'adresse pour les cafés et salles spécialisées), tels *Breakout* (casse-brique), *Space Invaders, PacMan* et autres. Les créateurs japonais (Nintendo, Karatego, etc) rivalisent avec leurs concurrents américains, qui gardent la haute main sur les consoles. Derrière Atari, leader absolu de ce marché avec son *VCS* (Video Computer System), CBS-Coleco et Mattel (Intellivision) courent à la recherche d'une clientèle qui semble inépuisable.

1982



ECHECS: UN TOURNOI "HOMMES/MACHINES"

Organisé par la célèbre Librairie Saint-Germain, il voit la courte victoire des "humains" (19-17), pourtant tous joueurs classés.

L'ANNEE PACMAN

Qui connaît Toru Iwatani? Ce programmeur est pourtant l'auteur d'une des plus formidables réussites dans le domaine des jeux vidéo : *PacMan.* C'est chez Namco, un éditeur japonais, que Toru Iwatani, autodidacte et bourré d'idées, donne libre court à sa fantaisie et à son obsession des pizzas (la forme de *PacMan* est une pizza avec une part en moins) et... des femmes. Il souhaitait en effet leur plaire en évitant de tomber dans le piège des jeux violents. "*PacMan est un être innocent. Il n'a pas appris à discerner le bien et le mal"*, disait Iwatani lors d'une interview. Mais le plus dur a été de programmer l'algorithme des quatre fantômes. Dix-sept mois ont été nécessaires pour parfaire le produit et le mettre sur le marché. Succès immédiat (y compris auprès des femmes, pour qui fut même conçu un Mrs PacMan !). Le Japon, les Etats-Unis, puis l'Europe sont submergés par une irrésistible vague de "pacmanie". Des concours sont lancés par Atari et la journée du 6 avril est même déclarée "Journée PacMan". Des dizaines de milliers de concurrents s'affrontent au jeu.



MICRO : LA GUERRE DES PRIX

Le 6 août, Texas Instruments ramène le prix de son micro-ordinateur *TI 99 A* de 300 à 200$. La guerre des prix commence.

GIFFARD POUR LA DEUXIEME FOIS



Nicolas Giffard, quatre ans après son premier titre, remporte à nouveau le championnat de France.



ASCENSION

Quatrième Pion d'Or de J&S, cet extraordinaire jeu ne trouvera pas d'éditeur. Rémy Durrens, son auteur, crée la société Ludonirique pour le commercialiser.



NOUVEAUX TITRES

Nouveaux venus dans la presse du jeu, l'allemand *Spielbox* qui prend la place laissée vaquante par la disparition de *Spiel* et, à l'automne, les français *Jeux*, sur le modèle de l'américain *Games*, et *Tilt*, consacré aux jeux vidéo.



"GARE A GARRI !" (2)

"Et le Soviétique Kasparov?", demandions-nous naïvement à Viktor Kortchnoï après sa défaite en championnat du monde contre Anatoli Karpov. *"Ce jeune joueur est très talentueux, mais il me semble encore trop émotif pour franchir tous les obstacles jusqu'à Karpov..."*



LES JEUX MICRO S'AMELIORENT

A2 FS1-Flight Simulator, pour Apple, est vraiment la première grande simulation de vol aérien. Le tout est encore maladroitement dessiné à coup de droites et de segments sur fond noir, mais les commandes font appel à de vraies notions de pilotage.

L'INVASION



Ils font même de la pub dans J&S !

D'abord repérés grâce au bip caractéristique, les petits jeux à cristaux liquides font cette année une apparition en force. C'est surtout à Nintendo, par ailleurs fabricant de cartes à jouer, et à quelques fabricants japonais (et astucieux) que l'on doit la vogue de ces jeux. Popeye, la Pieuvre, les Parachutistes, Mickey et Donald se bagarrent sur un minuscule écran. Le joueur n'a que deux boutons...

LES JEUX DE STRATEGIE A BEAUBOURG

Organisée conjointement par *J&S* et la BPI (Bibliothèque publique d'information) du Centre Georges-Pompidou, une exposition présente une vaste panoplie de jeux de réflexion et de stratégie.



TRON FAIT UN MALHEUR

Oui, vous vous souvenez de ce film produit par Walt Disney : un des premiers vraiment consacré à l'imaginaire des jeux vidéo. Un inventeur génial disparaissait dans le cœur de sa machine et visitait des microprocesseurs... Un des premiers aussi à offrir des images et des sons synthétiques.

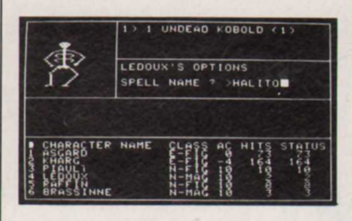


CHAMPIONNAT DU MONDE A BIARRITZ

La FFB fait les choses en grand pour ce sixième championnat du monde de Bridge qui se déroule à Biarritz. Une débauche d'écrans vidéo et télématiques permet de suivre en direct les parties en cours. La suprématie des Américains n'est vraiment contestée que par les Français qui se classent remarquablement bien.

"GARE A GARRI !" (3)

Surprise lors de la publication du dernier classement Elo : tout de suite après l'imbattable (?) Karpov, Kasparov est déjà doté de 2675 points. Elo. Karpov est crédité de 2700, mais Kortchnoï est battu à 2625...



WIZARDRY

Les lecteurs de *J&S* sont les premiers à découvrir le premier jeu de rôle sur micro, *Wizardry*. Il sera bientôt traduit sous le nom de *Sorcellerie*.





ECHECS: VICTOIRE DES MACHINES...

... sur les hommes pour ce deuxième affrontement organisé également par la librairie St Germain. Pourtant l'équipe des joueurs est plus forte que l'an passé. Mais cette fois, elle perd 17,5 contre 18,5.

A l'Open du championnat de France, *l'Elite A/S* fait un parcours remarqué en terminant avec 7 points sur 11 en ayant battu plusieurs "2e catégorie".

La même machine remporte le 3e championnat du monde des "micros", organisé à Budapest.



MICRO : LA CROISSANCE

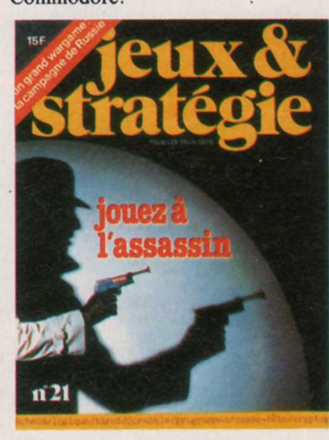
L'année commence fort, avec la baisse du *ZX Sinclair* à 670 F et la naissance de l'*Oric 1* (2 320 F, 48



A ce prix-là, pourquoi se priver ?

K). C'est également l'arrivée de l'*IBM PC* en France. En février-mars, *J&S* n° 19 propose son premier programme en Basic et présente *Ultima II*, meilleur jeu de rôle sur micro d'alors. Mais Apple n'est déjà plus seul à mener la ronde des jeux. *"Des machines! Des machines"*, scandent les joueurs. Ils vont être servis! C'est l'explosion. Le début de trois années folles. Pour l'instant, nous pouvons vous présenter 13 micro-ordinateurs, de 700 à 8 500 F : du *MPF II* Multitech 48 Ko (clone d'Apple) au *Dragon 32*, anglais, en passant par le très cher *Thomson TO7*, avec ses 22 Ko pour 3 750 F, l'*Atari 800*, 48 Ko à 7 500 F et l'impossible *TRS Tandy* à 4 000 F pour 16 Ko. D'étranges machines, que nous aimons bien, comme le *Jupiter Ace*, 1 100 F pour 3 Ko, parlent un autre langage, le Forth. Mais rien à faire, le *Beginners All purpose Symbolic Instructions Code*, le Basic, s'impose sans partage.

L'année finit mal pour Atari dont le déficit est tel que Warner se débarrasse de la société et la revend à Jack Tramiel, ancien dirigeant de Commodore.





L'ANNEE MACINTOSH

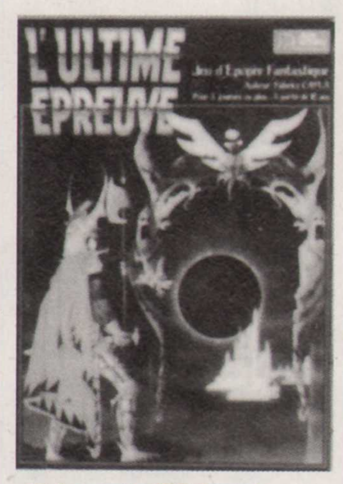
Un drôle de micro-ordinateur s'installe sur nos bureaux : plus haut que large, il est doté d'un écran minuscule en noir et blanc, mais d'une définition jamais vue.
Compact et indémontable, seul son clavier est détachable, ainsi que l'espèce de petite boîte à roulette (pardon, à boule) qui l'accompagne et qu'on nomme déjà "souris". La machine est signée Apple, mais ce n'est pas un *Apple IV*: c'est le *Macintosh*. Celui-ci n'était pas tout à fait une révolution technique. Apple avait déjà expérimenté ce genre d'écran à haute définition, avec "icones", menus "déroulants", "fenêtres", souris et autres "ascenseurs". Même la "corbeille" du coin inférieur droit n'était pas nouvelle : *Lisa* avait précédé *Macintosh*. Mais *Lisa* était un brontosaure... A vrai dire, les origines de tout ça se cachent au centre de recherches Xerox de Palo Alto (le PARC), ou au Stanford Research Institute où Doug Englebart conçoit la "souris" en... 1964! Il appartenait au *Macintosh* de populariser la formule, avec le succès qu'on sait. Malgré ses incontestables atouts de convivialité, le *Macintosh* n'est pas pour autant devenu une machine ludique : la pérennité de l'indéracinable *Apple II* (devenu *GS*), la réussite de l'*Atari ST* (sorte de *Macintosh* bon marché et en couleurs), la présence, cinq ans après, de l'increvable *Commodore C64* montrent bien que le jeu s'exprime mieux sur d'autres micros.

OTHELLO A SA FEDERATION !

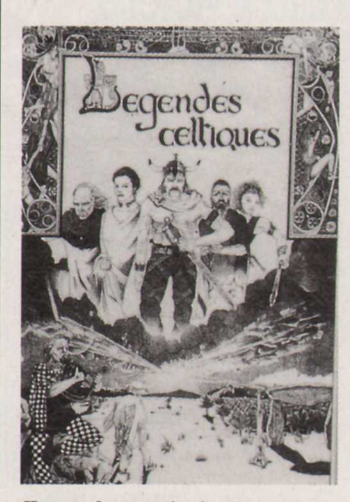
En s'imposant définitivement comme un "grand classique", Othello se devait de se doter d'une Fédération. C'est à présent fait.

JDR !

Jusqu'à présent, on disait RPG, *Role Playing Games*. Maintenant, on peut dire JDR, puisqu'on peut jouer aux jeux de rôle en français. Cette année paraissent *L'Ultime Epreuve*, puis *Légendes Celtiques*. Guiserix raconte ça très bien, mais c'est tellement important (Yargh...) que ça mérite d'être répété !



...Et le premier JDR français.



Kenavo les copains !



SCANDALE!

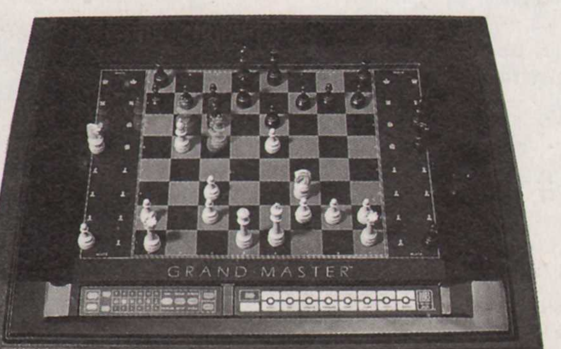
Le championnat du monde d'échecs s'éternise. Après avoir dominé les débats, Karpov faiblit et le bouillant Kasparov semble capable d'un extraordinaire retournement de situation. Las, le président de la FIDE décide d'interrompre le match... puis de l'annuler purement et simplement !

LE MONDE TREMBLE: LES ORDINATEURS SONT-ILS DANGEREUX?

C'est ce qu'on peut se demander après avoir vu *War Games* sorti sur nos écrans en décembre. Deux gamins armés d'un micro on ne peut plus familial piratent une base de données ultra-secrètes et menacent de déclencher une guerre nucléaire ! Cette apologie du piratage paraît aujourd'hui bien dépassée, mais la menace d'intrusions parasites n'est pas écartée...

MILTON, LE ROBOT D'ECHECS

La machine qui déplace ses pièces toute seule ! Jamais vu jusqu'ici, ce prodige de la robotique émeut les joueurs d'échecs, même si le programme n'est pas des meilleurs.



Il joue mal... mais tout seul !



NOUVEAUX TITRES...

Les grands classiques sont à l'honneur dans *Les Jeux de l'esprit* "dirigés par Omar Sharif" de même que dans le méridional (et éphémère) *Cortex*.

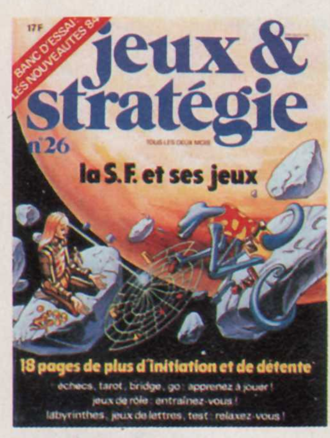


1984

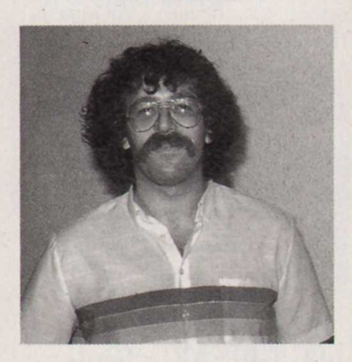


ECHECS: REVANCHE DES "HUMAINS"

... lors du 3e tournoi "hommes/machines" organisé à Belfort. Mais il a fallu considérablement renforcer l'équipe. Le meilleur programme est un *Mephisto Expérimental* 16 bits.
Au championnat de France, le *Super Constellation* (56 K de programme, un record !) termine 69e sur 384.



HANNUNA, CHAMPION DU MONDE DE SCRABBLE...



... francophone ! Sur la version russe, il est nettement moins fort !

KASPAROV VERS LE TITRE MONDIAL

Le jeune Garri vient de battre, dans le tournoi des prétendants, le vétéran Vassily Smyslov, pourtant encore impressionnant à 63 ans.



UN FRANCAIS CHAMPION DU MONDE D'OTHELLO

La valeur n'attend pas le nombre des années !Les championnats de France viennent juste de consacrer la victoire du jeune Paul Ralle (il a 16 ans et demi), que celui-ci se précipite à Melbourne, aux antipodes (c'est loin !) pour y rafler le titre de champion du monde.

MEGA

Un jeu de rôle en français vendu à 60 000 exemplaires en trois mois ! Qui aurait pu imaginer ça il y a cinq ans ? Hein ? Nous ? Heu, oui... sans doute... mais quand même...



AMSTRAD SE LANCE DANS LA MICRO

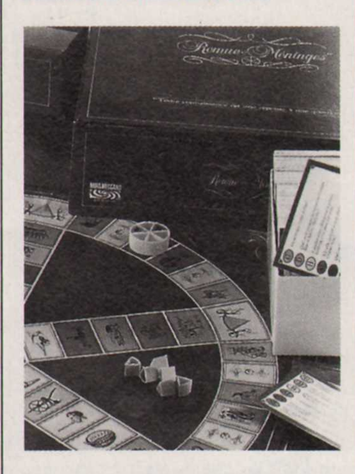


Un micro pour les joueurs !

En septembre, naissance discrète en Angleterre du micro *Amstrad CPC 464*: "*l'un des plus ludiques*", dit *J&S*. Il tiendra ses promesses !



REMUE-MENINGES



Elu l'année dernière au Canada "jeu de l'année" sous le nom de *Trivial Pursuit*, voici *Remue-Méninges*, avec 6 000 questions semble-t-il destinées aux jeunes-cadres-et-jeunes-cadresses-dynamiques. Nous, on n'aime pas trop ! D'ailleurs, ça ne marchera jamais en France. Surtout avec un nom comme ça !



PENTE

Depuis le n° 1 de *J&S*, nos lecteurs connaissaient le Gomoku Ninuki. A présent, il s'appelle *Pente*. L'année même de sa commercialisation, il connaît son premier championnat de France.



ET GARRI CONTINUE...

et l'emporte sur Viktor Kortchnoï en match des prétendants. Dans *J&S*, on peut lire : "*On ne voit pas comment on pourrait échapper à un championnat du monde Karpov-Kasparov.*"

LE GANG DES TRACTION-AVANT

Le jeu de Serge Laget et Alain Munoz reçoit le Pion d'Or. Il sera édité l'année suivante chez International Team (décidément rafleur de Pions d'Or).



PAS DE FEDERATION DE BELOTE ? EN VOICI DEUX !

La belote, cette mauvaise herbe qui pousse de préférence dans les bistrots, n'avait jusqu'ici pas de fédération. Surprenant pour le jeu de cartes le plus joué en France ? Pas complètement : la variété des règles et des variantes régionales, l'individualisme forcené des joueurs les ont mis à l'abri des règlements et des codifications. Cette ère se termine avec l'apparition de... deux fédérations, portant toutes deux fièrement le même nom ! L'une voit le jour à La Rochelle, avec le soutien de la municipalité. Forte d'un véritable championnat, son audience, hélas, ne dépasse pas le grand Sud-Ouest. Elle s'est attachée à promouvoir la belote aux enchères. L'autre est une émanation de la Fédération française de bridge et préfère l'action de base, fournissant conseils et règles élémentaires à la troupe des beloteurs qui en font la demande.



1985

MICHEL BENOIT ENTRE DANS L'HISTOIRE...

Cet ancien champion de France d'échecs est le premier joueur de ce niveau à être battu par une machine en compétition. C'est lors du tournoi d'Aubervilliers. Son adversaire est le *Super Constellation* qui termine 28e sur 495 avec 9 points sur 11. Mieux, devenu *"Expert"*, le *Constellation* se classe 4e (sur 400!) dans l'Open du championnat de France.



MICRO: L'EXPLOSION

Une année folle où nous sommes littéralement envahis par les nouveaux modèles. En six mois, nous recevons pas moins de treize machines, dont pas une ne survivra : *Spectrum +* (2 580 F, 48 Ko), *Einstein* (7 990 F, 64 Ko), *Laser 3000* (clone Apple à 5 980 F, 48 Ko), *Véla* (clone Apple à 6 150 F, 64 Ko), *Prism MSX* (2 950 F, 80 Ko), *Lansay*

Il avait pourtant pris un bon élan...

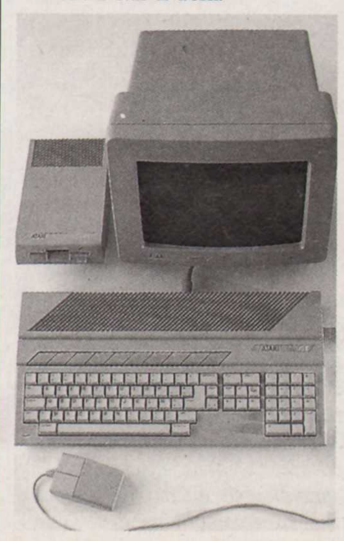


64 (ex-*Elan*! 5 350 F, 49 Ko), *Pencil II* (1 900 F, 18 Ko), *Squale* (3 850 F, 96 Ko). Le rapport puissance/prix augmente.

Les *MSX* déferlent, mais les jeux ne suivent pas. Les Spectravidéo *SVI 728* (3 490 F, 64 Ko), Philips *VG 8020* (3 390 F, 80 Ko), Toshiba *HX10* (3 690 F, 64 Ko), n'ont, pour cette raison, qu'une faible chance de survivre. C'est l'année où Apple fête ses dix ans et paraît encore indéboulonnable : un *Apple II* sort toutes les six secondes des chaînes installées aux Etats-Unis. Côté jeu, c'est le génial *Robot Odyssey*, le superbe *Sundog*, l'étonnant *King Quest*. L'euphorie !

Le dernier trimestre marque la fin de cette époque. Les prix commencent à chuter de manière vertigineuse, la tension monte. Les sociétés ASN et Spid-Euréka s'arrachent la dépouille d'Oric en faillite. Pour le plus grand plaisir des joueurs, l'*Atmos* s'écroule à 990 F pour 48 Ko ! *Stratos*, fils de l'*Atmos*, est annoncé mais ne sortira jamais. On trouve des Atari *800 XL* d'occasion à 1 000 F!! Chez les constructeurs, on ne sait plus s'il faut encore "faire du 8 bits" ou passer au microprocesseur 16 bits. C'est la grande question du moment. Atari fait le pari du 16 bits et lance le *520 ST* (520 Ko) à

520 ST : a star is born.



10 000 F (six mois plus tard, il sera à 6 000 F), tandis que Thomson, toujours en retard d'un micro, sort son *TO9*, 8 bits (128 Ko) pour 8 900 F. Presque le même prix, mais une colossale différence. Seul le marché de l'Education, payé et imposé par l'Etat, sauve de la faillite la micro française.



BIENVENUE, JESSIE...

J&S change de format. Votre revue préférée s'agrandit et accueille dans ses pages une petite pieuvre nommée Jessie, née du crayon de Claude Lacroix.



JARNAC A UNE FEDERATION

... ET MONOPOLY 50 ANS

Eh oui, c'est bien en 1935 que Charles Darrow crée le plus célèbre des jeux de société.

JASON BUNN, CHAMPION DU MONDE!

De quoi? Mais de Monopoly, bien sûr. La finale se déroulait à Atlantic City, la station balnéaire de la côte Est des USA dont les noms de rues sont ceux de la version originale du jeu. Pendant ce temps, c'est Michel Duguet qui devient champion du monde de Scrabble francophone. (Sur la version russe, il n'est pas meilleur que Benjamin Hannuna !)



UN JEU IDIOT

Body Boggle ne connaîtra pas une carrière exceptionnelle. Pourtant on rigolait bien !



LUC GUINARD, GMI

Notre chroniqueur de dames remporte le championnat de France pour la troisième fois. Mais surtout, il devient Grand Maître International. Avant lui, seuls trois Français avaient eut droit à ce titre prestigieux : Hisard, Raichenbach et Ghestem.



ARMADA

Le magnifique jeu de Philippe des Pallières et Patrice Pillet reçoit notre Pion d'Or.





Au CNIT : JDR et grands classiques.

CONVENTION...

Première convention du jeu de réflexion au CNIT de la Défense.



REVEILLEZ-VOUS! CONTRE D&D

Réveillez-vous!, la revue des Témoins de Jéhovah, publie un violent article pour dénoncer les abominables méfaits du jeu de rôle et plus particulièrement de *Donjons & Dragons.* Citations de la Bible à l'appui, la terrible prose de *Réveillez-vous* est restée dans toutes les mémoires de joueurs, traumatisés par l'impitoyable mise en garde.



K-K (SUITE)

Après la décision tant contestée de M. Campomanès, il fallut bien reprendre le match. Karpov contre Kasparov, on allait voir ce qu'on allait voir! Au bout de 24 parties, le jeune challenger l'emportait finalement, terrassant Karpov et devenant ainsi le 13e champion du monde. Le plus jeune de l'histoire!

1986



TOUT LE MONDE TELECOMMUNIQUE!

C'est l'ouverture du service 36-15 JESSIE qui nous fait découvrir les joies et les larmes de la télématique. Oric présente *Télestrat* (un ordinateur permettant de créer un micro-serveur télématique) et Thomson prépare sa *Valise communication. Arsène*, ensemble télématique, est



proposé par Ere Informatique. C'est l'année du déferlement du Minitel, avec près de deux millions de postes installés.

MICRO: OH, LES BEAUX JEUX!

C'est l'année de *Wilderness* (*J&S* n° 37), d'*Ultima IV*, de *Cauldron*, d'*Eamon*, de *Moebius* (J&S n° 39), de *Bard's Tale* (*J&S* n° 40) et d'*Ancient Art of War*. Une belle cuvée!



NOUVEL ESSAI

Remue-Méninges a fait un bide. On tente de le relancer en lui redonnant son titre anglo-saxon, *Trivial Pursuit.* C'est imprononçable pour le Français normal qui dit tout simplement "*Triviale Poursuite*"... mais qui l'achète!



NORME DE GMI POUR UN FRANÇAIS

Toujours précurseur, c'est encore Aldo Haïk qui, neuf ans après son titre de MI, est le premier Français à décrocher la première norme de Grand Maître International d'échecs... Mais il en faut trois pour le titre!

MICRO: UN JEU MUTANT

Ça devait arriver. A force de triturer les mémoires et les micro-processeurs, les savants fous du logiciel allaient bien réussir un jour à nous concocter un produit hybride. *Sen-*



tinel, justement, présente peut-être tous les symptômes d'un jeu mutant, mi-stratégie mi-"action". C'est follement réussi.



MIRALLES, CHAMPION DE FRANCE D'ECHECS

Ça carbure du côté des "juniors". Aux échecs, la jeune garde monte à l'assaut : Gilles Mirallès et Olivier Renet s'affirment comme de sérieux espoirs. Le premier coiffe le second sur le fil aux championnats de France.



LE TEMPS DES FESTIVALS

Jusqu'ici, seul Boulogne pouvait se targuer d'avoir un festival consacré aux jeux de réflexion. Mais, l'idée faisait son chemin et plusieurs initiatives voient le jour cette année. Au premier Salon des jeux de réflexion qui se tient à Paris, la ville de Cannes ajoute son Festival international des jeux qui permet aux nombreux passionnés de Scrabble, de bridge, de dames, de go, d'échecs, de tarot, de belote, de backgammon et de nombreux autres jeux de se rencontrer dans des tournois de bon niveau.
Parthenay, de son côté, cherche à se "désenclaver": l'occasion lui est fournie par le FLIP (Festival Ludique International de Parthenay), qui allie fantaisie, innovation et imagination. C'est ici le règne des jeux de rôle grandeur nature, avec... participation du Conseil municipal!





KARPOV CONTRE KASPAROV: LA REVANCHE

Le monde est suspendu au terrible duel qui oppose depuis plus d'un an les deux grands joueurs soviétiques. A ma droite, Anatoli Karpov, froid et consciencieux, enfant chéri du Parti d'avant la Perestroïka, à ma gauche ce trublion de Kasparov, à la fois Juif et Arménien, râleur, impulsif et m'as-tu-vu. Après le match annulé par l'obligeant Monsieur Campomanès, nos deux héros reprennent leur affrontement à Londres, puis à Leningrad. Garri garde son titre!



On prend les mêmes et on recommence... avec le même résultat.

SIMULTANE MONDIAL

Le géant de l'imprimante pour ordinateur s'est décidé à patronner un gigantesque tournoi mondial de bridge en direct, dont l'initiative revient — cocorico! — à notre Fédération Française de Bridge. L'idée est d'utiliser les liaisons télématiques pour faire jouer plusieurs personnes ensemble aux quatre coins de la planète. Même Deng Xiaoping est de la partie! Mais ce sont les Français qui remportent la médaille d'or... Re-cocorico!



JOEL LAUTIER CHAMPION DU MONDE!

Notre espoir national, Joël Lautier est sacré champion du monde d'échecs des moins de 14 ans à Porto Rico!



Cocorico à Porto Rico!

BELLOSTA VS DUGUET

La lutte est serrée entre Michel Duguet et Philippe Bellosta. A quoi? Au Scrabble, pardi! Mais aussi au Jarnac, que les meilleurs scrabbleurs semblent avoir adopté. C'est Bellosta qui remporte, à quelques jours d'intervalle, les championnats du monde des deux jeux (en langue française).





ECHECS: DEUX CHAMPIONS DE FRANCE

Christophe Bernard commence mal l'année. A Aubervilliers, il est battu par l'ordinateur *Par Excellence*. Mais il se rattrape en créant la surprise à Rouen où il termine premier avec Gilles Andruet. Un match de départage aura lieu en mars 88!

FIN D'UN PIONNIER

Juin, l'*Apple II* disparaît après dix ans de bons et loyaux services.

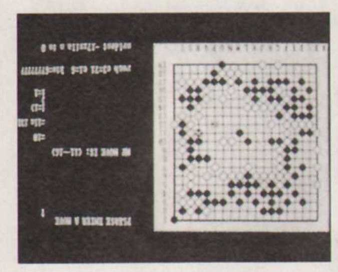


JEUX MICRO: INVASION DE LA MEDIOCRITE

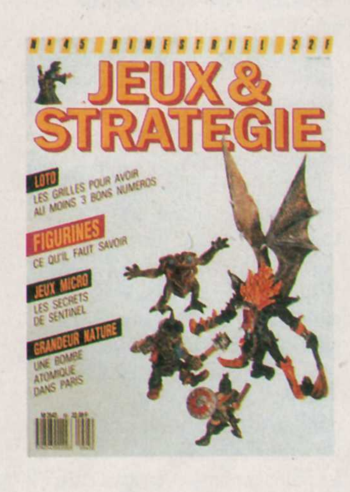
Malgré de remarquables mais rares productions, la qualité moyenne des logiciels de jeux s'effondre. Principal responsable: le piratage. Pour survivre, il faut produire très bon marché. Résultat, c'est la prolifération de jeux d'adresse niais, sans texte à traduire (il faut exporter!). La fin de l'année voit la production en masse de "casse-brique" et d'"Invaders". C'est le retour à la préhistoire!

LE GO SUR MICRO

Longtemps réputé "improgrammable", le go suscite maintenant un championnat d'Europe de programmes!
A Grenoble, sept logiciels venus de six pays différents s'affrontent. C'est *Star of Poland*, polonais comme son

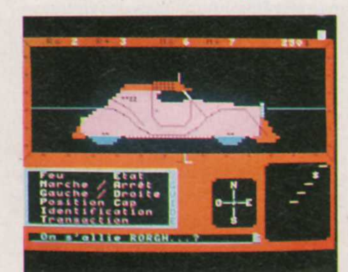


nom l'indique, qui l'emporte en battant tous les autres concurrents.



CARCRASH!

Composez le 36-15 et tapez JEST sur votre Minitel. Vous allez jouer à *Carcrash*, un jeu sanglant : apprenez le geste qui tue!



ARMADA ET AMBITION DANS TOUTES LES BONNES BOUTIQUES

Respectivement Pion d'Or *J&S* et Dé d'Or de la Fédération française du jeu de société, ces deux jeux primés l'an dernier à Boulogne sont édités et commercialisés.



POUR LES GROSSES TÊTES

Organisé avec le concours de *J&S*, voilà le premier championnat de France des jeux mathématiques et logiques. Opération réussie (forcément!).



K-K (SUITE)

Les deux K se retrouvent à Séville. Kasparov doit remettre sa couronne en jeu. Mais là, il est en position de force. Il lui suffit de faire match nul pour la garder. Cette fois, les rôles sont inversés. A la suite d'assauts souvent vains et d'un terrible suspense, Garri l'a finalement emporté. Anatoli, après avoir failli gagner, puis perdre, puis gagner, a dû se contenter d'un douloureux match nul.



LE RETOUR DU MAH-JONG

Après la vogue des années 1925, qui avaient vu ce jeu chinois conquérir l'Occident, après avoir séduit tant la Chine que le Japon, le mah-jong refait surface. Il est vrai que ses qualités ne sont plus à démontrer. Le mah-jong est un authentique jeu de cartes, proche du rami, mais auquel ses "tuiles" donnent un air de mystère. En fait, il est le lointain dérivé de cartes à jouer chinoises millénaires de type "monétaire". Apparu au tournant du siècle, il s'est vite répandu et représente aujourd'hui — et de loin — le jeu le plus joué en Chine et au Japon! Une Fédération française de mah-jong vient de se constituer.



LE RETOUR DES CONSOLES DE JEU



Qui l'eût cru : voilà les vieilles consoles qui reviennent sur le marché. Atari, notamment, a fait reprendre du service au bon vieux *VCS 2600*, légèrement rhabillé. Quant à Nintendo et à Sega, ils sortent carrément de nouvelles machines, avec un luxe d'accessoires et des jeux tout en couleurs, au graphisme raffiné.





L'année a commencé avec un nouveau titre pour Kasparov. Ah, Garri ! A peine revenus de Cannes, nous nous précipitons au salon des jeux de réflexion. Que va-t-il se passer cette année ?
Vous avez encore quatre numéros de J&S pour le découvrir. Et rendez-vous au numéro 100 pour de nouvelles années de jeu ! A suivre...

SIGNATURES

Textes :
La plupart des textes de cette rétrospective ont été écrits par Thierry Depaulis, notre historien maison. Mais, biên évidemment, le matériel provient essentiellement de la collection de *J&S*. Ce sont donc tous nos collaborateurs, actuels ou passés, qui doivent en être remerciés.
Mais en particulier, outre les jeux de simulation, wargames et jeux de rôle, dont l'aventure récente nous est contée page 52 et suivantes par Didier Guiserix, rédacteur en chef de *Casus Belli*, ce qui concerne la micro et ses jeux est signé Michel Brassimme et l'histoire des jeux d'échecs électroniques par son grand spécialiste, le rédacteur en chef d'*Europe Echecs*, Pierre Nolot.

Photos :
Galerie 27, Roland De Greef, Catherine Jaeg, Mathilde Maraninchi, Francis Piault.

LES JEUX DE L'ARMURE ET DU BIZARRE

Histoire de l'invasion des Gaules par des jeux barbares originaires d'Anglosaxonie, brièvement narrée et mise en scène par le rédacteur en chef de *Casus Belli*, revue savante.

Dire que je l'ai connu grand comme ça ! C'est qu'il a bien changé, le jeu de simulation. On le voit maintenant en compagnie des vrais "jeux de l'esprit", ou avec ses amis lors des festivals de science-fiction ou de bandes dessinées. Quoiqu'il se promène aussi souvent tout seul, esprit indépendant et prolifique, chez qui cohabitent une façon nouvelle d'envisager l'acte de jouer et des racines classiques incontournables. (C'est bien dit ça !)



AVANT 78. LA PRÉHISTOIRE. LES JEUX DE SIMULATION ARRIVENT, PAR LES GRANDES ECOLES, OU PAR LES CONVENTIONS DE SF, DES USA OÙ ILS ONT PRIS LEUR FORME MODERNE...

Acte 1:
Tous en scène

Si dès 77 je collaborais à un fanzine de *Diplomatie*, *Vortigern*, ce n'est qu'en 78 que mes yeux s'ouvrent sur un monde nouveau : les premiers "wargames" français édités par Jeux Descartes ou leurs cousins américains de SPI traduits par une firme belge; des magazines, *Nuts*, belge lui aussi, et *Simulation*, édité dans la région de Nancy. Les premières conventions, en France ou en Belgique, où déjà se retrouvent cent ou deux cents amateurs de jeu d'histoire, de *Diplomatie*, et ces martiens excités pratiquant "le" *Donjons & Dragons*... Pour tout dire, j'avais l'impression de mettre le pied sur un continent inconnu et fascinant, peuplé d'aimables indigènes mêlant le type gaulois, l'intellectuel, issu de l'X ou journaliste, le haut fonctionnaire à double vie et le fan de science-fiction. Breton ou Queneau eussent jubilé des conversations surréalistes qu'entretenaient ces personnages !

Acte 2:
Le 4e pouvoir s'en mêle

On ne peut me taxer d'orgueil : à cette époque j'étais encore dans le joyeux camp du "public". Je clame donc haut et fort : le plus grand coup de pied aux fesses du jeu de simulation fut le n°1 de *Jeux & Stratégie*, grâce à son arme magique : *La Guerre des Ducs*, le wargame de François Marcela-Froideval en encart central. Que le premier encart eût été un jeu plus classique, même très original dans son genre (par exemple le jeu de *Quintet*, issu du film de Robert Altman, décrit dans le n°2 de *J&S*) et tout eût été différent.

L'impact de ce jeu se mesure encore aujourd'hui au nombre de joueurs que je rencontre et qui tiennent à me dire qu'il fut à l'origine de leur passion, qu'ils soient restés "wargameurs", ou qu'ils aient navigué vers les autres formes de jeux de simulation. Il faut dire que l'effet créé est ensuite savamment développé. Le n° 2 de *J&S* offre en encart... encore un wargame, mais de science-fiction. Ceux qui résistaient encore craquent.

A peine remis, ils découvrent dans le n°4 *Le Château des Sortilèges*, jeu en encart "*compromis entre jeu de rôle et wargame*", selon le texte. Entouré d'un dossier "Jeux de Rôle" faisant la part belle à *Advanced Dungeons & Dragons*, c'est l'un des plus beaux encarts publiés par la revue. C'est aussi le coup de grâce. En quelques semaines, les amateurs de jeu de simulation ne vont plus se compter en centaines, mais en milliers...

79-80. DANS LES CLUBS OU AVEC LES REVUES J&S et CASUS, LES PIONNIERS SE LANCENT A L'ASSAUT D'UN MONDE A INVENTER. LES JEUX DE SIMULATION...

Acte 3:
Encore, encore...

Le propre du joueur néophyte est d'abord de s'enquérir du choix de jeux qui lui est offert, puis, ayant jeté son dévolu sur l'un d'eux, de se demander s'il a bien tout saisi de la subtilité de règles parfois ambiguës. Or *J&S*, proposant déjà des encarts, décrivant les jeux de simulation en français, ne peut en plus explorer la jungle des jeux américains, pourtant les plus nombreux, et il faut le dire, à l'époque, les plus séduisants. Les clubs prêts à initier les nouveaux venus, sont encore trop rares.

Auteur des encarts cités plus haut, François Marcela-Froideval décide alors, avec l'aide d'animateurs de clubs, de fonder une fédération reliant les joueurs, et un magazine que l'on trouverait en boutique, donc au même endroit que les jeux. Ce sera *Casus Belli*...

Le premier numéro, en avril 80, n'est finalement qu'un "bulletin de la fédération", bien qu'imprimé sur beau papier, et contenant surtout des articles sur les jeux. Conçu sur un coin de table, tapé à la machine, il a tout à fait le profil de ce qu'en bande dessinée on appelle aujourd'hui un "péché de jeunesse". Mais il concrétise, pour tous les joueurs, l'existence de ce domaine nouveau : les jeux de simulation. Ce sous-titre n'a d'ailleurs jamais depuis quitté la couverture du magazine... Si le numéro 2 adopte un aspect moins amateur, le credo restera le même jusqu'au numéro 6: *"Wargames, Diplomacy, Donjons & Dragons"*. Subtil changement, il deviendra ensuite : *"Wargames, Jeux de rôle, Diplomacy"*... Ce qui n'empêche pas *AD&D* de monopoliser la partie jeu de rôle à 90%, tout en laissant plus des deux tiers du journal aux wargames. Eh oui : cela peut paraître étrange aujourd'hui, mais c'est le succès du wargame en France qui a entraîné celui du jeu de rôle dans son sillage ! Les choses ont un peu changé depuis...

Acte 4:
S'ils font des petits, gardez-m'en un

Pendant ce temps, *J&S* continue à populariser les jeux de simulation. *Tétrarchie*, dans le numéro 7, va flirter du côté des jeux diplomatiques. Il sera suivi d'un wargame naval, de jeux de conquête et d'exploration... Beaucoup font appel aux cartes à hexagones typiques des wargames; tous sont conçus selon le principe du jeu de simulation : les règles doivent permettre, plus ou moins schématiquement, de reproduire, de simuler (il n'y a pas d'autre terme) un type de situation réelle.
Ce qui aboutit tout naturellement à ce que *J&S* publie les jeux servant aux premiers championnats de France de wargames et soit le principal organisateur des rencontres.
De son côté, *Casus Belli* prend le relais pour les plus spécialisés des passionnés, ce qui à l'époque signifie encore donner avant tout des nouvelles des USA et d'Angleterre. Bien que déjà les scénarios de jeu de rôle évoluent vers un style moins américain...
Parallèlement, tout le monde profite de l'élan donné. Si les deux premiers clubs (ceux de Normale Sup, rue d'Ulm, et de Saint-Rémy-les-Chevreuses) vont devoir fermer, dépassés par les hordes de nouveaux arrivants, des dizaines de clubs se montent, certains éphémères, d'autres structurés et durables. Ainsi, c'est l'Ecole de Commerce de Reims qui organise la première rencontre vraiment d'envergure, bientôt suivie de l'ENSAE de Toulouse...
Toulouse, d'ailleurs, où va bientôt naître l'Atoll, non pas un club mais une association destinée à aider les clubs de la région, proposant des maîtres de jeu à domicile, organisant des rencontres... d'où sortira l'équipe d'un nouveau journal spécialisé, le désormais mythique *Runes*.
Fin 83, en dehors de *J&S* et de *Casus Belli*, on trouve donc *Runes*, entièrement consacré au jeu de rôle, *Krystal*, plus encyclopédique, qui ne durera que quelques numéros, toujours *Simulation*, spécialisé dans le wargame, et un petit nouveau sur ce même sujet, le *Journal du Stratège*.
Côté commercial, c'est l'effervescence. L'importation bat son plein, les jeux français fleurissent et les boutiques spécialisées commencent à se répandre (modestement : on passe d'une dizaine à une soixantaine...). Le soutien mutuel d'une boutique dynamique et d'une association efficace (ou d'une revue) sera la clé, dans certaines régions, d'une progression spectaculaire du nombre de joueurs, et certains de ces "tandems" dureront des années.



83-84. LA FRANCE SE REBIFFE. QUATRE JEUX DE RÔLE FRANÇAIS PARAISSENT, D'AUTRES SUIVRONT.

Acte 5:
Loin d'Orwell

Loin de la vision pessimiste de l'écrivain, cette fatidique année 1984 est au contraire celle de la prise de conscience et de l'abondance. Battus d'une courte encolure par *L'Ultime Epreuve*, premier jeu de rôle français, paraissent dans un mouchoir de poche *Légendes Celtiques, Mega* (sous forme d'un hors-série *J&S*), *Empire Galactique*, et la version française de l'un des meilleurs jeux américains, *L'Appel de Cthulhu*. La barrière du langage étant levée, la population des joueurs va entamer une courbe ascendante. De leur côté, les wargames français gagnent encore en qualité, et profitent d'une hausse du dollar pour tenter les inconditionnels des jeux américains.
De nombreux petits clubs informels se créent dans les établissements scolaires. Les "gros" clubs attirent jusqu'à deux, ou même trois cents participants à leurs tournois. C'est l'euphorie.
Timidement, les tablées de joueurs n'étant guère "médiatiques", la presse se fait tout de même l'écho du phénomène, parfois en bien, parfois en mal... Au printemps, Philippe Manœuvre, Daniel Riche et votre serviteur animent un jeu de rôle en direct, chaque vendredi sur France-Inter. L'idée sera reprise sur la même antenne durant l'été par Wesson.
L'année 85 se poursuivra dans la lancée, confirmant la dimension prise par le jeu de simulation. Une dimension réconfortante eu égard à ses débuts, quoique... On est encore loin d'une audience grand public. Or, justement, un éditeur grand public se lance dans l'aventure : Gallimard.

Acte 6:
Les livres qui donnent un coup de vieux aux pionniers

Pendant ce temps, comme on dit, deux messieurs anglais, Ian Livingstone et Steve Jackson, ont manœuvré leur navire avec un indiscutable brio commercial, allié à un passé de joueurs et une imagination décapante. Leur firme, Games Workshop, est devenue de loin la plus grosse entreprise anglaise de jeu. Relayée par la revue *White Dwarf*, et distribuant les figurines Citadel, cette maison d'édition commence à inquiéter le marché américain... Et soudain, nos deux vieux amis laissent la barre à d'autres, et se tournent vers l'écriture. Quid? C'est qu'ils ont publié un livre "interactif", que ledit livre (*Warlock of the Firetop Mountain*), d'abord refusé par plusieurs éditeurs, a fait contre toute attente un tabac, et que désormais ils vont œuvrer dans cette branche prometteuse. En moins d'un an, le marché du livre sera inondé de leur production et d'un flot d'imitations, parfois très bonnes, souvent indigentes...
C'est dans cette matière que Gallimard va puiser ses nouvelles collections.
En fait, le premier titre sera la traduction du livre cité plus haut, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Il sort fin 83, avec un tirage discret, dans l'indifférence. Puis, assez vite, son originalité fait des remous. On en parle. Quelques autres traductions suivent sous le label "Un livre dont vous êtes le héros". Le mouvement enfle, Gallimard subdivise la collection en séries, "Défis Fantastiques", "Loup Solitaire", "Quête du Graal"... D'autres éditeurs s'engouffrent dans ce sillage et fin 85, des millions de Français connaissent ces "livres dont...". Le phénomène touche une clientèle très jeune, que ces livres initient à certains des mécanismes du jeu de rôle. Dans la logique des choses, Gallimard publie alors, en parallèle avec Schmidt France, *L'Œil Noir*, jeu de rôle créé en Allemagne. Le jeu est simple, bien étudié pour l'initiation. Il va faire découvrir le jeu de rôle à des dizaines de milliers de nouveaux jeunes joueurs...

Acte 7:
Le jeu fait Salon.

Si pour Gallimard, éditeur habitué à de gros chiffres, l'aventure est "intéressante", pour le joueur de la première heure, le chemin parcouru est impressionnant. Le jeu de simulation est enfin reconnu, et même recherché en tant qu'activité culturelle. *Casus Belli*, jusque là distribué dans le circuit des boutiques, passe en kiosque, d'autres revues apparaissent. Et surtout, consécration aux yeux de notre joueur, la simulation fait partie des pôles du 1er Salon des jeux de Réflexion, dans le plus vaste cadre du Salon de la maquette. Stands, initiations, tournois et championnats, figurines historiques ou fantastiques. Les jeux se montrent et se rencontrent. Désormais les éditeurs vont penser en termes de "sortie du jeu sur le prochain salon", les joueurs que titille le démon de l'édition vont pouvoir prendre les indispensables contacts, sonder les goûts et les envies, et concevoir l'idée de se lancer...



86. GRÂCE AU SUCCÈS DES LIVRES-JEU, QUI PERMET LA SORTIE DE JEUX DE RÔLE PLUS GRAND PUBLIC, L'AUDIENCE S'ÉLARGIT VERTIGINEUSEMENT ET RAJEUNIT! LE SALON MATÉRIALISE CE TOURNANT.



Entracte: publicité!

Avril 86. *Jeux & Stratégie* publie *Mega2*, version revue et corrigée du jeu paru deux ans avant. Malgré l'existence d'une première version, celle-ci atteint les 70 000 exemplaires. Il en reste d'ailleurs encore quelques-uns, qu'on peut obtenir contre 30 F à l'ordre de *Jeux & Stratégie*.

Acte 8: Les temps modernes

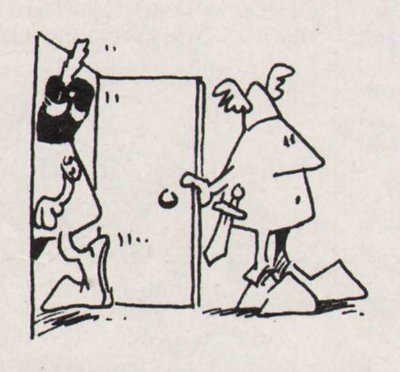
Pour "chroniquer" le feuilleton de ces dernières années, un commentateur de rugby serait plus approprié. Les choses bougent dans tous les sens. En résumé, la balle est dans le camp des nouveaux éditeurs. Quels miracles leur fougue et leur fraîcheur ne vont-elles pas réaliser! En fait pas de vraie révolution, mais une multitude d'initiatives dont on peut tirer quelques exemples significatifs.

Les plus habités: Oriflam. Ces joueurs, non contents d'avoir avec succès monté les boutiques Excalibur dans l'Est, passent à l'édition en traduisant un jeu-culte (au sens cinématographique de l'expression), *Stormbringer*, le jeu de rôle sur Elric, d'après Moorcock. Bingo! Le professionnalisme plus le sens de la pub plus, tout de même, la personnalité du jeu, enfoncent leurs prévisions les plus optimistes. Autre bon point: leur traduction-à-venir d'un wargame de qualité, *Tank Leader*. Une idée qui a le mérite d'être un peu à rebrousse-poil des tendances. Seul reproche: les traductions devaient servir de tremplin à des productions françaises...qu'on attend. Notez qu'ils sont exigeants...

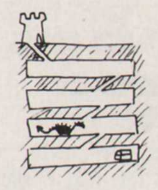
Les plus gaulois: *Le Dragon Radieux*. Sympathiques, têtus, copains, iconoclastes, les membres de ce magazine perpétuent l'esprit du défunt *Runes*. Distribuée en boutiques, et donc moins soumise aux exigences commerciales que les journaux en kiosque, cette revue garde un contact étroit avec les joueurs. Ses colonnes leur sont largement ouvertes. Pour cause d'imagination débordante, ces gens sont devenus éditeur de leur "monde", *Trégor*, puis, de fil en aiguille, d'autres jeux trahis par des éditeurs fantômes ou crapuleux. La force tranquille...

Les plus "destroy": désolé, c'est le vocable le plus approprié! Sous cette bannière on peut regrouper le magazine *Chroniques d'Outre Monde*, Siroz production et le personnage de Croc, le légendaire auteur de *Bitume* avec son look Hell's Angel post-apocalyptique. *Chroniques* (en kiosque) est un magazine surprenant, un peu au jeu de rôle ce que *Mad Movie* est au cinéma. Un genre qui ne plaît pas partout, mais une personnalité indéniable, et des critiques qui ne donnent certes pas dans l'ambiguïté. Siroz production ne produit qu'un jeu de rôle basé sur la vie dans les banlieues crades, *Zone*, mais fait cela très sérieusement. La première version est mal présentée? Siroz en sort une révisée. Les scénarios suivent, ainsi qu'un écran de maître de jeu, accompagné d'un scénario, remake banlieusard de *Britannicus*. Surprenant... Croc, enfin, a dû faire dix fois le tour du monde avec sa vieille euh...voiture (?) peinte à l'emblème de son jeu, *Bitume*, car il se déplace dans toutes les conventions, paré de sa tenue cuir, jean, clous et peaux de bêtes. Son prochain jeu, *Animonde*, a pour cadre un lieu sans aucun objet technologique, où tout fonctionne à l'aide d'animaux morts (une mandibule d'insecte géant faisant une bonne arme) ou vivants (les charnières sont des sortes de crabes, qui vous ouvrent la porte au passage). Original, non?

Les plus dangereux (pour les concurrents): les gens de Ludodélire sont des gringos, des étrangers. Venus du magazine *L'Etudiant* (et même de plus loin, si *Antirouille* vous dit quelque chose), ils ont eu une idée géniale: celle de *Super-Gang*. Comme personne n'aurait été assez fou pour éditer ce jeu, avec ses figurines en métal, ses dizaines de petits cubes en bois, son plateau de jeu plus beau qu'un décor de Disney, son pistolet à fléchette (modèle luxe) et ses cartes-cibles, ils ont fondé Ludodélire pour s'éditer eux-même. Aujourd'hui, les tournois de *Super-Gang* ont lieu dans toute la France, leur classement national, du demi-sel aux ennemis publics n°1, est tenu à jour en permanence. Leur nouveau jeu, *Tempête sur l'échiquier*, a fait l'unanimité du public lors de l'attribution des As d'or du Festival des Jeux à Cannes. Et leur prochain, *Full Metal Planète*, fait déjà saliver les amateurs. Enfin, ils éditent les suppléments de *Rêve de Dragon*, le plus original des jeux français. Ces gens-là ont le chic.




88. PRESENT A L'ORIGINE, LE WARGAME ETAIT ECLIPSÉ PAR LE JEU DE RÔLE. AVEC D'AUTRES JEUX, DITS "DE PLATEAU", IL REVIENT SATISFAIRE LES JOUEURS EPRIS DE DIVERSITÉ.
WARGAMES, JEUX DE ROLE, FIGURINES. LES GENRES SE MELANGENT. A SUIVRE...



SCENARIO DE JEU DE RÔLE, ANCIEN



SCENARIO DE JEU DE RÔLE, EPOQUE ACTUELLE.

Ces éditeurs ne sont tout de même pas les seuls. Ces deux années ont vu d'autres faits marquants à signaler:

La traduction par Hexagonal du *Jeu de Rôle de la Terre du Milieu*, basé sur le monde de *Bilbo le Hobbit* créé par Tolkien. Très attendu des amateurs, il aurait eu besoin, pour compenser le handicap de sa complexité relative, d'une promotion massive et de suppléments. Des problèmes commerciaux ont contrecarré ces projets. Sur un autre registre, Hexagonal annonce la prochaine version française du jeu de robots, *Battletech*.

Jeux Descartes, face à la concurrence, a dû trouver un second souffle. Tout en poursuivant la publication des suppléments pour *L'Appel de Cthulhu*, il a traduit le très curieux *Paranoïa*, jeu de rôle aussi futuriste que kafkaien. Et avec succès! Descartes reste également l'éditeur qui publie le plus de jeux d'auteurs français (*Maléfices, La Vallée des Rois, Les Aigles*, et bientôt *Guet-Apens*). Mais patriotisme mis à part, ce qu'on attend avec impatience, c'est la version française de *Star Wars, le jeu de rôle de la guerre des étoiles,* dont la sortie dépend, semble-t-il, du feu vert des USA. Une petite équipe animée d'une foi inébranlable a monté une firme de fabrication de figurines, Armageddon. Avec un dessinateur au trait précis, un directeur perfectionniste et un graveur que je soupçonne d'être un androïde, Armageddon invente un style de figurines "ligne claire". Contre vents et marées, les modèles publiés s'additionnent. Bravo !

A suivre...



JOUEZ UN TON PLUS HAUT

NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

– BATTLE TECH	198 F	– MORIA Mod JRTM	105 F
– DL 1-2 : Mod DRAGON LANCE	105 F	– BLOOD BOWL	139 F
– L'OCTOGONE DU CHAOS : STORMBRINGER	79 F	– RUNEQUEST	230 F
– STAR WARS : La guerre des étoiles	85 F	– SUPREMATIE	255 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

– CTHULHU NOW : 1990	175 F	– GURPS BESTIARY	105 F	– JUDGE DREED COMPAGNON	125 F
– DQ1 SHATTERED STATUE AD&D	60 F	– WOSES BLACK WOOD : JRTM	60 F	– DRAGONSTAR RISING	225 F
– WG7 CASTEL OF GREYHAWK	100 F	– ASSASSINS OF AMROTH : JRTM	60 F	– MAY. FANTASTIC FOUR : MARVEL	80 F
– THE ART OF DRAGON	150 F	– WEATHERTOP : JRTM	60 F	– THE ARMORY Vol 1	110 F
– APPLE LANE : RQ AdV	90 F	– TEETH OF MORDOR : JRTM	60 F	– THUNDER AT CASSINO AVH	180 F
– GLORANTHAN BESTIARY : RQ	85 F	– GRIFFIN ISLAND : RQ Anglais	145 F	– PARTISAN ASL Mod 4	130 F
– URBAN GUERILLA : TW 2000	65 F	– CHAPTER APPROUVED. W.40.000	80 F	– STAR WARRIOR	170 F
– HOUSE / LIAO Battletech	135 F	– CHARACTER PACK warh RPG	55 F	– LA GRANDE ARMEE (SPI)	255 F
– BATTLE TECH MANUAL	100 F	– TALISMAN TIMESCAPE	95 F	– MOSCOW 1941 (SPI)	180 F

QUELQUES CLASSIQUES

– STORMBRINGER	180 F	– MALEFICES	160 F	– LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
– DEMON ET MAGIE	105 F	– PARANOIA	150 F	– LA VALLEE DES ROIS	265 F
– CHANT DES ENFERS	105 F	– CTHULHU	185 F	– BUSHIDO	170 F
– JRTM	180 F	– LES CONTREES DU REVE	125 F	– LES AIGLES	260 F
– ANGMAR	90 F	– CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	– ARMADA	190 F

PARUTIONS ATTENDUES OU ESPEREES EN MARS-AVRIL

– LE LIVRE DES MONSTRES N°1 :	AD&D	– LES BLEUS DU SECTEUR M.I.T. :	paranoia
– ZONE MORTELLE :	Blood Bowl	– TANK LEADER :	front ouest
– TERROR AUSTRALIS :	cthulhu	– HAWK MOON :	Stormbringer
– LES ANNEES FOLLES :	cthulhu	– MAITRE DES RUNES :	Runequest
– FOLIES VIENNOISES :	Malefices	– LES RANGERS DU NORD :	Mod JRTM

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....

PRÉNOM ....

ADRESSE ....

.... TÉL. ....

C.P. .... VILLE ....

JS 50 DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE — TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

MARATHON 87: LES RESULTATS COMPLETS

C'est par un véritable sprint que s'est terminée notre course de fond! La dernière épreuve était-elle trop facile? Toujours est-il que vous avez été très nombreux à y répondre parfaitement. Voici les résultats de ce concours 48 et, bien sûr, le palmarès définitif du Marathon 87.



• Mixed-grille

1. Horizontalement

Les 18 chiffres proposés ne permettaient qu'une seule multiplication :

```
   9 7 3
 ×   2 7
 -------
   6 8 1 1
 1 9 4 6
 -------
 2 6 2 7 1
```

Ce résultat donnait le 1 horizontal.

2. Le rébus historique était assez facile. Il fallait écrire 4 IN 2ME 10 6 (quatre-in-deux-me-dix-six) qui donnait Catherine de Medicis.

Quant au rébus géographique, il se résolvait sans trop de difficulté dès qu'on avait reconnu les départements. On obtenait :
Ain, Thiers (Puy-de Dôme), Decize (Nièvre), Sancy (Meurthe et Moselle), Foix (Ariège), Troyes (Aube), Sens (Yonne), Sète (Hérault). Que l'on pouvait lire : "un tiers de six cent six fois trois cent sept".

Dont le résultat est : 62 014 où l'on retrouvait bien les mêmes chiffres que précédemment.

3. Seuls, deux mots peuvent se placer sur la grille : TAURE et PHARE. Mais comme dans un jeu de Scrabble, il n'y a que 6 lettres U et qu'elles ont déjà été utilisées, la seule possibilité reste PHARE. Ce qui donne (P=3, H=4, A=1, R=1, E=1) pour notre 3 horizontal : 3 4 1 1 1

4. Une seule solution : 4! + 0! + 5! + 8! + 5! = 24 + 1 + 120 + 40320 + 120 soit 40585

5. Ici encore, ce n'était pas trop difficile. On obtenait
310 × 113 − 21 = 35009
nombre qui, "digitalisé" et retourné donnait GOOSE, c'est-à-dire OIE en anglais (310 à l'envers).

Verticalement

1. Ici, c'était nettement plus difficile. Il fallait un certain nombre d'essais pour parvenir au résultat (notons que, dans l'énoncé, une virgule avait malencontreusement disparu après le 4e point, mais c'était assez évident !).
La seule solution était a=81, b=63 (les deux premiers nombres) qui donnait pour le nombre cherché
144a + 233b = 26 343.

2. Le code était :
A B C D E F G H I J K L M N
Q R S T U V W X Y Z - A B
O P Q R S T U V W X Y Z
C D E F G H I J K L M N O
et le nombre à trouver :
SOIXANTE - DEUX MILLE QUATRE CENT CINQ
soit 62 405.

3. a: deux solutions :
$567^2 = 321\ 489$
et $854^2 = 729\ 316$
b: pas de solution
c: une seule solution :

4	1	2
5	7	8
9	3	6

d: cinq solutions :
$512 = 8^3$
$4\ 913 = 17^3$
$5\ 832 = 18^3$
$17\ 576 = 26^3$

e: pas de solution
soit finalement le 3 vertical :
2 0 1 5 0

4. la solution unique était :

7	1	4	4	4
1	1	0	0	2
1	1	3	4	6
8	1	9	0	1
0	4	4	4	4

Soit, pour notre 4 vertical :
7 1 1 8 0

5. Une petite difficulté. En général, la lettre Q est suivie en français de U. Pourtant ce n'était pas le cas ici puisque les deux Q étaient la dernière lettre de CINQ.
En partant de la case g3, on pouvait lire :

CINQ VERTICAL, C'EST LES CINQ PREMIERES DECIMALES DU NOMBRE PI DANS LEUR ORDRE

soit 14 159
Soit finalement la grille cherchée :

2	6	2	7	1
6	2	0	1	4
3	4	1	1	1
4	0	5	8	5
3	5	0	0	9

• **Super-défi:**
Voilà qui s'est révélé beaucoup plus difficile ! En fait, il y avait trois solutions (de la même forme d'ailleurs) en 15 lettres :

INTERCOMMUNALES
et COMMUNALISERENT
INTERSYNDICALES
et SYNDICALISERENT
INTERTROPICALES
et TROPICALISERENT

• **Epreuve de départage:**

Eh bien oui... c'était la même que celle du numéro 47! Mais comme vous n'aviez pas les résultats de la précédente... Cette fois, la moyenne de tous les nombres s'est établie à 203 641 801
(contre seulement 167 488 927 pour le numéro 47, allez savoir pourquoi!) et la moyenne des nombres inférieurs à ce chiffre a été de 107 343 642 (contre 81 942 422 la dernière fois, bizarre...)

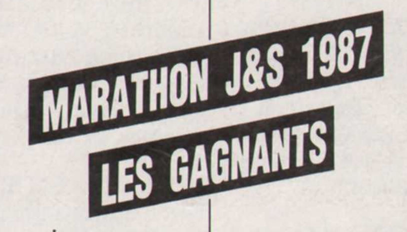
C'est Sébastien Barbe, de Faguières dans la Marne, qui remporte le prix spécial avec 107 943 951.

CONCOURS J&S N° 48
LES GAGNANTS

1er (998) : WEISS Denis, Masevaux, gagne un *micro-ordinateur Spectrum 128 K +2* avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome. 2e (992) : OMBROUCK Jean-Michel, Trelevern, gagne une *Encyclopédie Larousse* 3 volumes en couleurs. 3e (972) : MEFFRE Patrick, Orgerus, gagne un *Dictionnaire Larousse* en 2 volumes. 4e (964) : BURGAUD Jean-Yves, Saint-Jean-de-Monts, gagne les *sept livres de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher*. 5e (957) : DESTABEAU Louis, Dax, gagne un jeu *Yalta* (L'Impensé Radical). 6e (956) : LEPRINCE Jean-Pierre, Coulaines, gagne un jeu de *go* (L'Impensé Radical). 7e (948) : PIANARO Lucien, Annecy; 8e (929) : DUPUY Pascal, Maisons-Alfort, gagnent un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo). 9e (928) : FONTANA Jean-Marc, Bayon; 10e (927) : SEVESTRE Dominique, Chartres, gagnent un jeu *La Compagnie des Glaces* (Jeux Actuels). 11e (907) : PLATON Annie, Chatellerault; 12e (900) : DESNOUX Pierre-Jean, Paris; 13e (897) : BOUDINET Jean-Claude, La Crèche, gagnent un jeu *Pente* (Kenner Parker). 14e (893) : DIDIER Jean-Michel, Beaurevoir; 15e (888) : LEGRAND Claude, Olne (Belgique); 16e (882) : BAYARD Jean-Yves, Jarville; 17e (875) : BAISNEE Claude, Thury-Harcourt, gagnent un jeu *Fief* (International Team). 18e (874) : DELBARRE Monique, Douai; 19e (865) : RICOUR Stéphane, Bruxelles, gagnent un jeu *Claim* (Jumbo). 20e (864) : GOUZY Jean, Chevilly Larue; 21e (859) : COLIN Jean-Claude, Draveil; 22e (851) : FAVRE Jean-Claude, Belond/Lausanne (Suisse), gagnent *six livres de la collection Les Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar). 23e (850) : ZAOU Danièle, Saint-Denis; 24e (837) : FINET Jean, Palaiseau; 25e (822) : REVEL Willy, Bevaix (Suisse); 26e (821) : LAPIERRE Bruno, Annecy; 27e (818) : PERNOUD Claire, Tullins, gagnent un jeu de *tarot* et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-Editions du Rocher) 28e (812) : FILLATRE Gilbert, Sourdeval, gagne un jeu *Satanix* (Habourdin). 29e (811) : LAURENT Isabelle, Voisins-Le-Bretonneux, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris) 30e (804) : GAUTHIER Claudine, Grenoble, gagne *cinq livres de la collection Les Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar) 31e (800) : PILARSKI Marc, Saint-Gratien, gagne un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger) 32e (800) : LE FUR Marie-Claire, Vitry/Seine; 33e (800) : VANDENEECKHOUTTE Sylvie, Douai, gagnent un jeu *Fantômes* (Schmidt France). 34e (800) : BEGUIN Gérard, Sin-Le-Noble; 35e (800) : BEGUIN Paulette, Nice, gagnent un livre *Le Jogging de l'esprit* (collection Jeux & Stratégie-Editions du Rocher) (800) : DELBARRE* Jean-Claude, Douai; 36e (800) : MAILLET Roland, Elancourt, 37e (800) : RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagnent un *Othello de poche* (Dujardin) 38e (800) : CLERGEAU Jean, Caen; 39e (800) : DUVIELLA Christine, Talence; 40e (800) : LAMAT Philippe, Marmande; 41e (800) : BAISNEE Victor, Saint-Lô, 42e (800) : DESBORDES Marie-Thérèse, Questembert, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo). 43e (800) : GAUTHIER Régine, Vimoutiers, 44e (800) : LIEGARD Dominique, Livarot, gagnent un *mini-Othello* (Dujardin). 45e (800) : FREMONT Olivier, Saint-Aubin/Gaillon; 46e (800) : CLERGEAU Gérard, Gisors; 47e (800) : FAVRE Pascal, Neauphle-Le-Chateau; 48e (800) : ESTIENNE Jean-Pierre, Hermes; 49e (800) : CHIZAT Gilles, Le Péage de Roussillon, 50e (800) : SIMON Hervé, Paris, gagnent *Un livre dont vous êtes le héros* (Folio junior, éditions Gallimard).

**qui ne gagne rien (l'adresse étant la même que celle de Monique Delbarre) mais dont les points restent acquis à son nom pour le marathon.*

Prix Spécial: BARBE Sébastien de Faguières, gagne un Dictionnaire du cinéma et le Livre de la photographie Larousse.



1er (4 303): DELBARRE Jean-Claude, Douai, gagne *un voyage pour deux personnes d'une valeur de 20 000 F*

2e (4 290): RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagne *l'Encyclopaedia Universalis* en 22 volumes + *l'Atlas géographique* + *l'Atlas historique*, (Encyclopaedia Universalis)

3e (4 260): LAMAT Philippe, Marmande, 4e (4 204): DESTABEAU Louis, Dax, gagnent *un micro-ordinateur NCR PC41* compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur

5e (4 151) : VANDENEECKHOUTTE Sylvie, Douai, gagne *un jeu d'échecs électronique Olympiade* (Transecom)

6e (4 142) : PIANARO Lucien, Annecy, gagne *une encyclopédie Larousse* 3 volumes en couleurs

7e (4 140) : DESNOUX Pierre-Jean, Paris, gagne *Les sept livres* de la collection *Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher

8e (4 115) : FILLATRE Gilbert, Sourdeval; 9e (4 027) : LE FUR Marie-Claire, Vitry/Seine; 10e (4 018) : DUVIELLA Christine, Talence; 11e (4 009) : MARTINAT Daniel, Annecy; 12e (3 995) : CLERGEAU Jean, Caen, gagnent un *Dictionnaire Larousse* en 2 volumes



pinnes (Belgique), gagnent un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team)

58e (3 707) : ROBINEAU Pascale, Ballancourt; 59e (3 693) : SIMON Hervé, Paris; 60e (3 693) : LAFOND Jean, Paris; 61e (3 681) : SPIESER Anne-Marie, Saint-Martin-d'Heres;

62e (3 669) : LACOUR Marc, Pont-à-Mousson; 63e (3 666) : BRENEZ Yves, Braine-L'Alleud (Belgique);

64e (3 665) : CHAUGNE Rémi, Issy-Les-Moulineaux, gagnent un jeu *Fief* (International Team)

65e (3 663) : MORTIER Didier, Ruf-

NIN Daniel, La Chaux-de-Fonds (Suisse); 96e (3 509) : CHOMICKI Tony, Cesson; 97e (3 506) : BARTIER Jean-Claude, Elancourt; 98e (3 506) : BEROT Gilbert, Chartres;

99e (3 496) : LE FUR Daniel, Guemene/Scorff; 100e (3 489) : BUGEAUD Yann, Lanester; 101e (3 483); ROY CONTANCIN Hervé, La Chaussée-Saint-Victor; 102e (3 480) : BORDEHORE Claude, Talence, gagnent un *jeu de Tarot* et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-éditions du Rocher)

13e (3 994) : DESBORDES Marie-Thérèse, Questembert, gagne un jeu *Trivial Pursuit* (Kenner Parker)

14e (3 992) : GAUTHIER Régine, Vimoutiers; 15e (3 965) : FOURDRINIER Christian, Paris, gagnent un jeu *Shogi* (L'Impensé Radical)

16e (3 964) : PILARSKI Marc, St Gratien; 17e (3 953) : LEGROS Alain, Champs/Marne; 18e (3 950) : MAILLET Roland, Elancourt; 19e (3 943) : DUPUY Pascal, Maisons-Alfort, gagnent un jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels)

20e (3 938) : ANIZAN Jean-Claude, Vincennes; 21e (3 937) : FREMONT Olivier, St Aubin/Gaillon; 22e (3 915) : FAUR Brigitte, Bondy, gagnent un jeu *Spacego* et un jeu *Stratego* (Jumbo)

23e (3 914) : FAVRE Pascal, Neauphle-Le-Château; 24e (3 894) : BETTON Jean-François, Hérouvillette, gagnent un jeu *Baston* (Jeux Actuels)

25e (3 892) : DOHOGNE Yves, Couillet (Belgique), gagne *dix livres* de la collection *Les Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar)

26e (3 886) : LEGARD Dominique, Livarot; 27e (3 880) : DESBORDES Penny, Fontenay-sous-Bois, gagnent un *Echiquier de Machiavel (Djambi)* (L'Impensé Radical)

28e (3 873) : MEFFRE Patrick, Orgerus; 29e (3 865) : DAUNOIS Nathalie, Grenoble; 30e (3 858) : GUITTIN Jean, Paris; 31e (3 853) : LAPIERRE Bruno, Annecy, gagnent un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker)

32e (3 850) : FAVRE Jean-Claude, Belond/Lausanne (Suisse); 33e (3 848) : AUDREN Béatrice, Paris; 34e (3 820) : RAUCH Jean, Livarot; 35e (3 818) : SCHMIDT Guillaume, Luzarches; 36e (3 800) : RAMILLON Henri, Sartrouville; 37e (3 800) : LEBLANC Valérie, Castanet-Tolosan, gagnent un jeu *Monopoly de luxe* (Kenner Parker)

38e (3 800) : ESTIENNE Jean-Pierre, Hermes, gagne un jeu de *Jarnac* (Habourdin)

39e (3 800) : BETTON Jean-Pierre, Livarot; 40e (3 798) : HUOT Suzanne, Ris-Orangis; 41e (3 781) : DESCHAMPS Marc, Esvres; 42e (3 780) : DUMANT Jean-Claude, Périgny; 43e (3 780) : CHIZAT Gilles, Le Péage-de-Roussillon, 44e (3 772) : BAISNEE Claude, Thury-Harcourt, gagnent un jeu *Risk* (Kenner Parker)

45e (3 769) : DUCHATEAU Roger, Valenciennes; 46e (3 750) : CLERGEAU Gérard, Gisors; 47e (3 750) : CLERGEAU Jean-Claude, Verson; 48e (3 740) : SAUVIAT Alain, Limoges; 49e (3 740) : SAUVIAT Catherine, Chenerailles; 50e (3 740) : PIANARO Lucien, Annecy, gagnent un jeu *Pente* (Kenner Parker)

51e (3 736) : GUILLERME Jean-Claude, Argenteuil; 52e (3 734) : RIGAUD Jean-Louis, Châtillon/Bagneux; 53e (3 731) : SPECKLIN Benoît, Grenoble; 54e (3 729) : BAUDESSON Bernard, Heillecourt; 55e (3 715) : DROCOURT Annie, Le Vaudreuil; 56e (3 714) : JEANNE Philippe, Pantin; 57e (3 713) : MAISON Benoît, Ger-

fec; 66e (3 657) : PERONI Marie-Claude, Paris, gagnent un jeu *Claim* (Jumbo)

67e (3 652) : GAULTIER Catherine, Tours; 68e (3 650) : GUITTIN Claude, Paris, gagnent un jeu *Stratego* (Jumbo)

69e (3 642) : WURTH Jean-Marc, Kaysersberg, gagne un jeu *L'Œil Noir* (Schmidt France)

70e (3 641) : ETIENNE Marc, Vandœuvre; 71e (3 637) : LEBRUN Christophe, Sainte-Adresse; 72e (3 633) : HERVE Thierry, Esvres; 73e (3 628) : NICOLAS Alain, Cabannes; 74e (3 627) : VALLET Claude, Paris; 75e (3 627) : HANSEN Hugues, Paris; 76e (3 623) : REVEAU Raymond, Joué-les-Tours; 77e (3 610) : DE LONGREE Alain, Bruxelles; 78e (3 600) : HADAM Jean, Tours; 79e (3 600) : COUTANT Daniel, Monnaie; 80e (3 600) : FAIGNEZ Evelyne, La Wantzeneau; 81e (3 600) : MOLINA Monique, Anglet; 82e (3 596) : FROMONT Bruno, Ferney-Voltaire; 83e (3 596) : BARTIER Daniel, Erquinghem-Lys; 84e (3 590) : SCHOONHEERE Régis, Rambouillet; 85e (3 584) : GLOANNEC Frédéric, Pont-L'Abbé; 86e (3 570) : CATILLION Michel, Amiens; 87e (3 564) : CASSIER Patrice, Vaires/Marne; 88e (3 562) : PLATON Annie, Chatellerault; 89e (3 560) : SEVESTRE Dominique, Chartres, gagnent *un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*

90e (3 553) : SANTEL Nicolas, Pontacq; 91e (3 551) : POISSON Christian, Plesse, gagnent un livre *Le Traité de Renjou* (L'Impensé Radical)

92e (3 543) : ZAOUI Danièle, Saint-Denis, gagne un livre *Le Mah-Jong* (L'Impensé Radical)

93e (3 539) : MARCH Robert, Paris;

94e (3 529) : DAGUET Bernard, Le Grand-Luce; 95e (3 528) : HUGUE-

103e (3 477) : POTARD Alain, Laval; 104e (3 472) : PIFFETEAU Philippe, Malakoff, gagnent un jeu *Satanix* (Habourdin)

105e (3 466) : DUBROCA Henri, Blagnac; 106e (3 461) : GOLAY Jean-François, Neuchâtel (Suisse); 107e (3 461) : REVEL Willy, Bevaix (Suisse); 108e (3 456) : DEBREU Pierre, Poitiers; 109e (3 423) : MEVEL Jean-Claude, Brest, gagnent un jeu *Othello* (Dujardin)

110e (3 413) : BEGUIN Paulette, Nice; 111e (3 404) : BAGOT Louis-Philippe, Le Rheu; 112e (3 401) : VILLIERE Jacques, Montpellier; 113e (3 401) : LELOUP Patrick, Villeneuve-d'Ascq; 114e (3 400) : ROEMER Robert, La Wantzeneau; 115e (3 400) : GOURVES Daniel, Daoulas; 116e (3 400) : DIQUELOU Jean-Claude, Quimper; 117e (3 400) : HUOT Jean-Claude, Nantes, gagnent un jeu *Campus* (Kenner Parker)

118e (3 385) : SARTER Bernard, Goetzenbruck; 119e (3 384) : PAICHARD Serge, Le Grand Luce; 120e (3 383) : LANDINI Jacques, Courtisols; 121e (3 380) : BLANC Claude, Paris; 122e (3 370) : BAISNEE Victor, Saint-Lô, gagnent *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)

123e (3 370) : CHEVILLOTTE Arnaud, Rennes; 124e (3 366) : BOULAY Jacky, La Chapelle Vendomoise, gagnent un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)

125e (3 364)) : CIPARISSE Pierre, Namur (Belgique), gagne un jeu *Fantômes* (Schmidt France)

126e (3 354) : ALBIN Denise, Paris; 127e (3 353) : HANSEN Josette, Castanet; 128e (3 350) : DAGALLIER Luc, Meylan; 129e (3 340) : BERTHELOT Jean-Pierre, Falaise; 130e (3 340) : LEHOUCQ Roland, Paris; 131e (3 340) : LABARTHE Jean-Jacques, Bures/Yvette; 132e

(3 338) : NEDELKA Dominique, Saint-Herblain; 133e (3 322) : HERON Agnès, Mennetou/Cher; 134e (3 319) : ROLLAND François, Lournon d'Auvergne; 135e (3 313) : GAIGE Yves, Meyzieu; 136e (3 302) : SARTER Claude, Paris; 137e (3 301) : BEGUIN Gérard, Sin-Le-Noble; 138e (3 299) : HELIER Patrice, Bonneval; 139e (3 299) : LE MOUEL Jean-Paul, Pontini; 140e (3 292) : LE VERM Maurice, Landerneau; 141e (3 291) : WERMELINGER Charles, Mulhouse; 142e (3 290) : MOUTIN Fernand, Cabannes, gagnent *un livre de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher*

143e (3 287) : PARENT Pierre, Tourcoing; 144e (3 280) : MATHYS Alain, Blois; 145e (3 280) : MERCIER Paul, Paris; 146e (3 277) : MOLINA Bernard, Paris; 147e (3 268) : PIGOT Suzanne, Vigneux, gagnent un *livre-jeu vous êtes Napoléon* (éditions Solar)

148e (3 262) : KOCHER Yves, Paris; 149e (3 261) : MOLLE Dominique, Lure; 150e (3 250) : BARON Hervé, Falaise; 151e (3 247) : PETIT Stéphane, Bezons; 152e (3 245) : MENIN Véronique, Vitry/Seine, gagnent un *livre-jeu vous êtes Kennedy* (éditions Solar)

153e (3 245) : SIEGFRIED Stéphane, Echandens (Suisse); 154e (3 241) : PETIT Bernard, Levallois-Perret; 155e (3 238) : LEGRAND Claude, Olne (Belgique); 156e (3 237) : MARGALEJO Didier, Paray-Vieille-Poste; 157e (3 236) : HERY Patrick, Amilly, gagnent deux jeux de la collection Miniplay, *Halma* et *Stratego* (Jumbo)

158e (3 235) : MIGNARD Hervé, Romorantin; 159e (3 230) : LE BRAS Patrick, Cours-La-Ville, gagnent un *mini-Othello* (Dujardin)

160e (3 222) : MAZARD Hervé, Espalion; 161e (3 220) : PHILIPPE Fabrice, Paris; 162e (3 220) : DENIEL Christian, Argentan; 163e (3 219) : LECORNU Jérôme, Feyzin; 164e (3 210) : CASTAING Jean-François, Vanves; 165e (3 205) : FROIDEVAUX Michel, Le Perreux/Marne; 166e (3 200) : FAUGERAS Jérôme, Villemomble; 167e (3 198) : HELIER Odette, Bonneval; 168e (3 198) : DIDRIT Nicolas, Rueil-Malmaison; 169e (3 190) : BOUISSOU Pierre, Salon-de-Provence; 170e (3 190) : QUEMENER Jacky, Falaise; 171e (3 189) : BEZARD Bruno, Paris; 172e (3 160) : BOLLAERT Mathias, Montlignon; 173e (3 157) : COLIN Jean-Claude, Draveil; 174e (3 156) : DEGEMBE Pierre, Namur (Belgique); 175e (3 154) : ALEXANDRZAK Hervé, Leforest; 176e (3 153) : VERNA Michel, Le Kremlin-Bicêtre; 177e (3 149) : BONAVENTURE Laurent, Allauch; 178e (3 149) : DRYEPONDT Frédéric, Mons-en-Barœul; 179e (3 147) : LEPRINCE Jean-Pierre, Coulaines; 180e (3 140) : GERARD Jean-Claude, Ste-Geneviève-des-Bois; 181e (3 136) : BERTIN Jean-François, Cambrai; 182e (3 131) : CLABOT Muguette, Villeneuve-D'Ascq; 183e (3 115) : AUZOLAT Jean-Pierre, Nîmes; 184e (3 102) : SCHMUTZ Jean, Strasbourg; 185e (3 082) : RUAULT Jérôme, Le Sap; 186e (3 080) : GRAND Gérard, Bazas; 187e (3 079) : RENARD Thierry, Verneuil/Seine; 188e (3 079) : VOSSE Robert, Chelles; 189e (3 077) : MOULIN Christian, Bois-D'Arcy; 190e (3 073) : BOUDINET Jean-Claude, la Crêche; 191e (3 070) : CHAUSSADE Gérard, Ham-Cergy; 192e (3 063) : RIBAUD Denis, Souffeweyersheim; 193e (3 061) : FOURNIER Laurent, L'Hay-Les-Roses; 194e (3 061) : ESNAULT Michel, Paris; 195e (3 060) : CLAESSENS Christian, Anzin; 196e (3 058) : CHEDOTAL Frédéric, Lorient; 197e (3 055) : GUILLEMET Hervé, Bois-Colombes; 198e (3 050) : RENAULT Daniel, St-Antoine-la-Forêt; 199e (3 050) : CUVELIER Robert, Trois-villes, 200e (3 046) : MADRZYK Stéphane, Leforest, gagnent *un livre dont vous êtes le héros* (Folio Junior, éditions Gallimard).

** Ne figurent pas dans cette liste Delbarre Monique (même adresse que Delbarre Jean-Claude), Legros Marie-Blanche (même adresse que Legros Alain) et Leblanc Michèle (même adresse que Leblanc Valérie) qui pourront ainsi se partager les lots gagnés en famille!*

LA FOIRE AUX LIVRES

RAYON BD

Dans le rayon des bandes dessinées de cette librairie, on peut se procurer des albums de quatre formats différents : la collection poche à 13 F le volume, la collection junior à 25 F, la super-junior à 36 F et la collection luxe à 41 F le volume. Frédéric, qui a acheté de nouvelles BD, se voit dans l'obligation de débourser 135 F au moment de passer à la caisse. Combien a-t-il acheté d'albums de chaque format ?

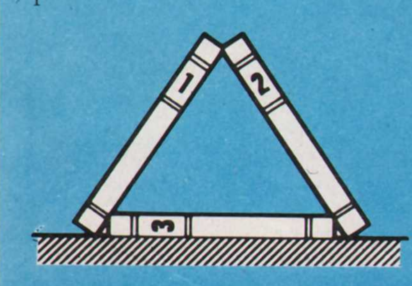
LES BONS CONTES

Les 158 pages de ce livre se répartissent entre différents contes. Chacun de ces contes comporte le même nombre de pages, à l'exception de deux d'entre eux, d'ailleurs consécutifs, qui comportent un nombre de pages différent. Un de ces deux contes comporte 45 pages de plus que celui qui le précède dans le livre. D'autre part, les quatre premiers contes réunis comptent autant de pages que les trois derniers réunis. Quel est le nombre de pages du cinquième conte ? Chaque conte comporte au moins deux pages et commence en haut de la page qui suit celle contenant la fin du conte précédent.

GEOMETRIE DES VOLUMES

Notre cours de géométrie est composé de quatre volumes de même format (longueur, largeur). Les trois premiers ont la même épaisseur; seul le dernier volume est plus épais. Prenons les trois premiers volumes et plaçons l'un d'eux à plat sur la table; il existe alors pour les deux autres, deux positions différentes pour lesquelles les deux arêtes supérieures internes coïncident et les deux arêtes inférieures internes reposent entièrement sur la table, ces deux livres s'appuyant sur les bords de celui qui est couché (figures 1 et 2). Si au lieu du livre n° 3, on pose à plat le livre n° 4 sur la table, il n'existe plus alors pour les livres 1 et 2 qu'une seule position pour laquelle les conditions énoncées ci-dessus sont vérifiées (figure 3). La longueur de chaque livre est de 20 cm. Quelle est donc l'épaisseur du livre n° 4?

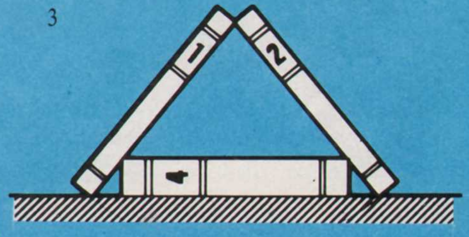
1



2



3



L'ARITHMETIQUE PAR LES LIVRES

Contrairement aux apparences, les neuf volumes de cette encyclopédie ne sont pas disposés au hasard. Le nombre formé par leurs numéros respectifs sur l'étagère du haut est le double de celui formé par les numéros des livres de l'étagère du bas. Comment faudrait-il les disposer pour que le numéro du haut soit le triple de celui du bas ? Il y a deux solutions possibles.

ENIGMES DE ROMAINS

Quel est le titre qui se cache derrière l'anagramme du livre de gauche ? Le titre du livre de droite est un rébus constitué de trois nombres écrits en chiffres romains, mais que nous avons volontairement oublié d'espacer. Plusieurs combinaisons de trois nombres sont possibles, mais une seule vous permettra de trouver le titre d'un roman célèbre.





LA VOIX AUX CHAPITRES

Le texte de ce livre se compose de 18 chapitres répartis en quatre parties : la première est constituée uniquement de chapitres de 15 pages, la deuxième de chapitres de 17 pages, la troisième de chapitres de 21 pages et la quatrième de chapitres de 25 pages. La page correspondant au premier quart du texte se trouve dans le premier chapitre de 17 pages. La page correspondant à la moitié du texte se trouve dans le premier chapitre de 21 pages. La page correspondant aux trois-quarts du texte se trouve dans le premier chapitre de 25 pages. Quel est le nombre de pages formant le texte de ce livre ? Pour information, la partie texte ne comporte aucune page vierge, sa première page porte le numéro 1 et le numéro de chaque page est le numéro de la page précédente, augmenté d'une unité.

QUESTION DE CHIFFRE

Ce recueil, normalement paginé, porte le folio numéro 1 sur la première page. Il comporte moins de 175 pages et se divise en quatre chapitres d'au moins 3 pages chacun. Le nombre de chiffres utilisés pour l'écriture des numéros des pages (folios) est exactement le même pour chacun des quatre chapitres. Quel est le nombre de pages du deuxième chapitre ?

ALLEZ LES VERS

Parti de la première page du tome 1 de cette anthologie, un petit ver bien sympathique, après avoir dévoré cuir, carton, papier est venu rejoindre la dernière page du tome 3 en se déplaçant toujours en ligne droite, perpendiculairement au plan des pages du volume et sans jamais revenir en arrière. L'épaisseur totale de chaque livre, reliure comprise est de 3 cm; hors reliure, elle est de 2,6 cm. Quelle est la distance parcourue par ce ver ?



CHRONOLOGIE

Le dimanche soir, les livres de Jérôme se trouvent disposés comme sur le schéma ci-contre. Le lendemain et chaque jour suivant il en prend deux le matin et, le soir, les remet sur l'étagère, à droite des trois autres sans se soucier de leur ordre. Par exemple, s'il prend les livres 1 et le 4 le lundi matin, le lundi soir l'ordre peut être 2 3 5 1 4 ou 2 3 5 4 1. Les schémas ci-dessous nous montrent la disposition des livres les sept soirs suivants, mais sans ordre chronologique. Saurez-vous rétablir la chronologie ?



A



B



C



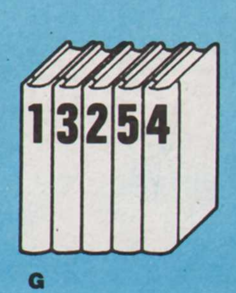
D



E

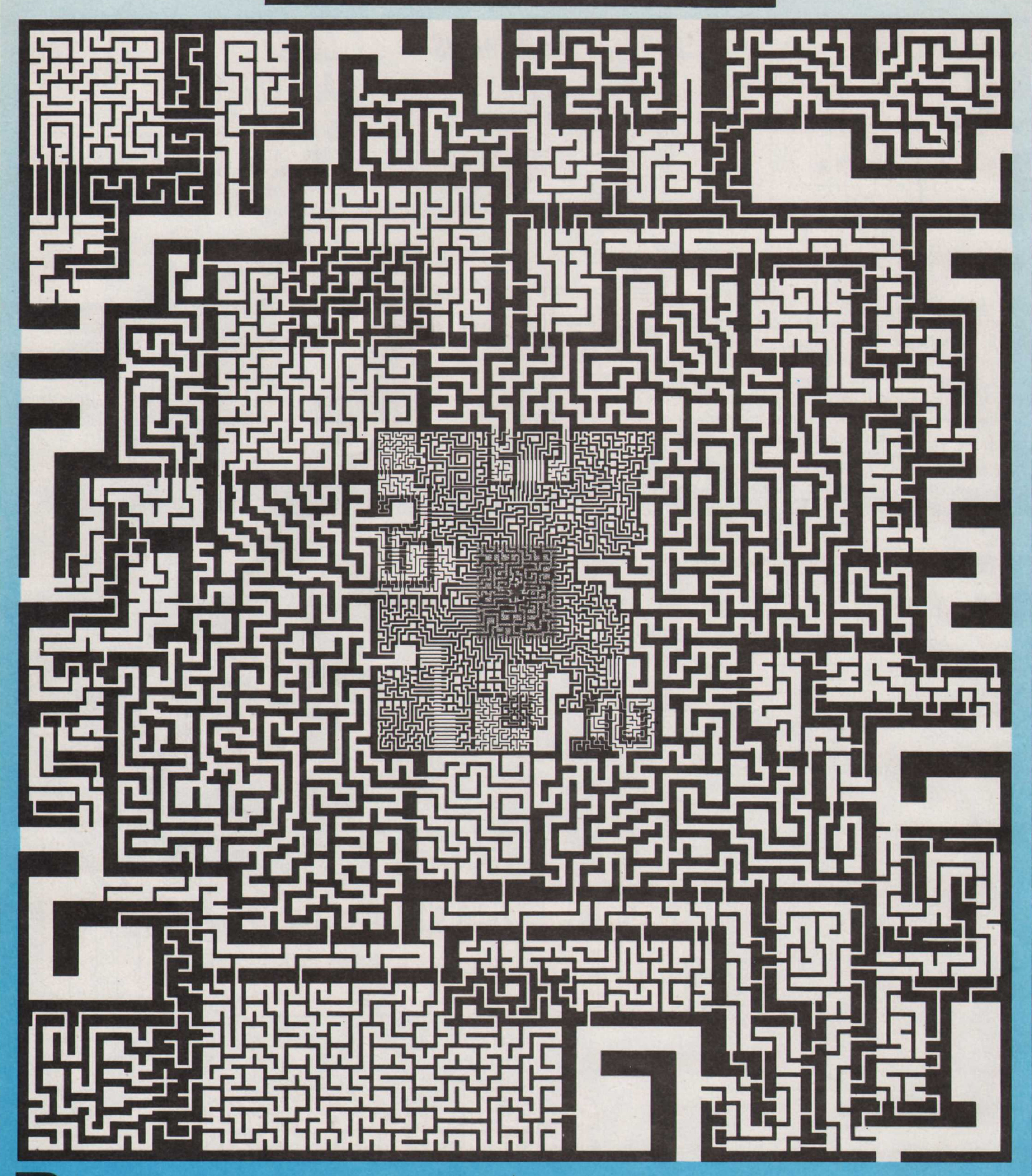


F



G

Solutions dans le prochain numéro



PROFONDEURS XII

Solution dans le prochain numéro

A partir de l'une des deux solutions de l'épisode précédent (voir page 113), trouvez l'unique chemin vous menant hors ce niveau XII. Pour ne pas heurter certaines superstitions(!), le prochain labyrinthe portera le numéro XIV. Mais, auparavant, franchissez le numéro XII bis en intégrant la réduction du numéro XII et sa solution à l'intérieur de lui-même (les sorties des numéros XI et XII correspondent). Cette recherche vous conduira au numéro XIV.

LES DISCIPLES DE YOK-ABUTL

Combats, sorts, monstres... Un jeu de rôle ? Pas tout à fait, quoique... Grand-Prêtre ou magicien, vous allez vous retrouver lancé dans une drôle d'aventure. Prêt ?... Quatre, trois, deux, un... héros !

scénario:
les antres les plus réputés des magiciens les plus puissants résonnent encore du nom de Yok-Abutl ("Celui qui forge les destinées") et de ses noirs disciples. A force d'exactions, ils déclenchèrent une farouche répression et furent tous massacrés. Mais la docte assemblée des mages savait bien qu'il en faudrait plus pour dénouer les sortilèges dont ils avaient su s'entourer. Les mages firent découper les corps et dispersèrent les dépouilles en six sanctuaires. Cette étrange procédure avait un sens que vient de révéler le testament d'un mage : il suffit de reconstituer le corps d'un disciple de Yok-Abutl pour s'imprégner de son pouvoir... Il aura fallu bien peu de jours pour que les abords des "terres inconnues", la contrée des sanctuaires, se peuplent de magiciens et de grands-prêtres assoiffés de pouvoir. Le jour du départ est venu. Et vous, comme les autres, êtes prêt à partir pour reformer le corps d'un discipline de Yok-Abutl et vous enivrer de sa puissance...Pour cela, il vous faudra découvrir les six sanctuaires où les corps morcelés reposent.

nombre de joueurs: de 2 à 6

but du jeu: le vainqueur est celui des joueurs, grand-prêtre ou magicien, qui ramène le premier, à son point de départ, la tête, le tronc, les bras et les jambes d'un disciple de Yok-Abutl.

le terrain:
avant de commencer à jouer, il faut bien repérer les éléments de terrain suivants :
- les six points de départ (numérotés de 1 à 6);
- la campagne (en vert clair) et les villes;
- les "terres inconnues" (dont les cases sont repérées par des lettres et des chiffres) où se trouvent les sanctuaires;
- les marécages et plans d'eau, inaccessibles.

les pions:
- 4 pions "magicien" et 4 pions "grand-prêtre" qui représentent les personnages
- 60 pions "événement", parmi lesquels on distingue 30 pions marqués d'un "carré", 15 pions "triangle", 15 pions "cercle"
- un pion "dragon" et un pion "chevalier sans visage"
- 15 pions "embûche", marqués de deux os en croix
- 10 pions "adepte"
- 6 pions "livre de sorts" et 6 pions "parchemin"
- 20 pions "trésor" dont les valeurs sont 40, 80 et 100 écus
- 5 pions "fontaine de soins" dont deux sont marqués d'une étoile
- 6 pions "portail de téléportation" marqués 5, 8 et 10
- 6 pions "sanctuaire".

Vous devrez vous munir d'une feuille de papier par joueur et d'au moins un dé à six faces (noté par la suite "1d6").

Mise en place du jeu:
la première opération consiste à trier les pions, de manière à avoir des petits tas composés de pions de même nature.

1. Chaque joueur reçoit un ou plusieurs pions "sanctuaire", en respectant les règles suivantes :
- à deux joueurs, chacun reçoit trois sanctuaires;
- à trois joueurs, chacun reçoit deux sanctuaires;
- à quatre, cinq ou six joueurs, chacun reçoit un seul sanctuaire.

2. Mise en place des pions

• Choix de l'emplacement des sanctuaires :
A ce moment, chaque joueur choisit en secret l'emplacement du ou des sanctuaires dont il a la charge. Il ne faut pas poser les pions sur le terrain. Cela se fera en cours de jeu. Pour éviter toute erreur ou contestation, il faut noter les coordonnées des emplacements choisis. Chaque case est désignée par une lettre et un chiffre.
On respectera les règles suivantes :
- les sanctuaires ne peuvent se trouver que dans les terres inconnues (mais pas en L13, sur l'antre du dragon);
- en aucun cas un joueur ne peut placer deux sanctuaires sur la même case ni sur deux cases contiguës (ayant un côté commun);
- à quatre ou cinq joueurs, il reste un ou deux pions sanctuaires. Ces pions seront immédiatement posés dans la zone des "terres inconnues". Le choix de la case ou des cases se fera d'un commun accord entre les joueurs.

• Les pions "dragon" et "chevalier sans visage" sont posés, l'un dans l'antre du dragon (case L13); l'autre, dans son château (A14).

• Les pions "événement" : à tour de rôle chaque joueur place deux pions événement faces visibles sur tout le terrain, à l'exception des villages, de l'antre, du château et des zones inaccessibles. Ce processus se poursuit jusqu'à épuisement des pions (un seul pion par case). Un joueur peut placer un pion événement sur une case choisie pour un sanctuaire. C'est même conseillé!

• Tous les autres pions sont mélangés et forment une pioche, que l'on placera de préférence dans un bol.

Le choix des personnages et des pouvoirs:

• Les pions "magicien" et "grand-prêtre": Chaque joueur choisit un personnage selon ses goûts et les caractéristiques du tableau 1. Immédiatement, chacun détermine son point de départ en lançant 1d6 et pose son pion sur le numéro désigné par le sort. Plusieurs joueurs peuvent partir d'un même point. Le sort désigne celui des joueurs qui commence et, ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Les sorts des magiciens : au début du jeu, un joueur, qui a décidé d'être un magicien, sélectionne trois sorts, à son gré (voir le paragraphe "liste des sorts et des parchemins"). Il lui est possible de prendre deux ou trois fois le même sort. En cours de partie, un joueur magicien peut posséder jusqu'à quatre sorts en même temps, mais jamais plus (par exemple : deux fois la Boule de Feu + deux fois le Bouclier magique, ou trois fois la Boule de Feu + une fois l'Accélération). De plus, un joueur-magicien a accès à certains parchemins religieux (marqués d'une * dans la liste). Un joueur magicien peut posséder et utiliser un parchemin religieux en plus de ses quatre sorts

Tableau 1

Les personnages

	LES MAGICIENS	LES GRANDS-PRETRES
POINTS DE VIE	3d3 + 3	2d6 + 3
DEPLACEMENTS	1 à 4 cases	1 à 5 cases
SORTS	3 puis 4 + 1 parchemin	3 pas de magie
CAPACITE DE COMBAT	3	6
DOMMAGES INFLIGES	1d3	1d6
POUVOIRS	peut utiliser certains parchemins	au début de chaque tour, si nécessaire, récupère 1d3 PdV si 5 ou 6 sur 1d6
ARGENT DE DEPART	200 écus	100 écus

magiques (par exemple : 2 Boule de Feu + 2 Bouclier Magique + 1 Prédiction).

• Les parchemins des grands-prêtres : les joueurs qui ont choisi d'être un grand-prêtre sélectionnent, au début de la partie, trois parchemins (voir le paragraphe "liste des sorts et des parchemins"). Là aussi, il est possible de prendre deux ou trois fois le même parchemin. Tout au long de la partie, un joueur grand-prêtre ne pourra pas posséder plus de trois parchemins. Par ailleurs, un grand-prêtre ne peut pas utiliser les sorts magiques.

Liste des sorts et des parchemins:
Les magiciens font leur choix parmi les sorts magiques suivants :
- Boule de feu : jetée sur un ennemi au début du combat, elle lui inflige 8 points de dommage.
- Sommeil : endort une créature dont les PdV sont inférieurs à 7 et permet donc d'éviter le combat. Le personnage gagne un point en capacité de combat.
- Accélération : ce sort double pour un tour la capacité de déplacement.
- Bouclier magique : il diminue de 4 points la capacité de combat d'un ennemi pendant toute la durée du combat. Les grands-prêtres font leur choix parmi les parchemins suivants :
- Contrôle des morts-vivants : il permet d'éviter un combat contre un spectre ou un zombie (le personnage gagne un point en capacité de combat).
- Prédiction (*) : lors du tirage d'un événement, il permet de relancer le dé, si le premier jet n'a pas été jugé satisfaisant.
- Force de dieu (*) : augmente de 4 points la capacité de combat pendant toute sa durée.
- Altération de la réalité: permet de déplacer n'importe quel pion d'une à dix cases, à l'exception d'un personnage, d'un sanctuaire, du chevalier sans visage et du dragon.

Le tour de jeu:
chaque joueur, à son tour, effectue toutes les opérations suivantes dans l'ordre indiqué, en sachant qu'un mouvement d'une case vers l'une des cases voisines se réalise en franchissant un des côtés de la case (pas de déplacement en diagonale). En résumé, le tour de jeu d'un joueur consiste à déplacer d'abord le chevalier sans visage, puis le dragon et enfin son personnage (et, éventuellement, ses "adeptes", voir l'explication de ce terme plus loin).

• Déplacements du chevalier sans visage et du dragon :
- le chevalier sans visage se déplace de 1d6 cases;
- le dragon se déplace de 1d3 cases. Qu'est-ce qu'un 1d3? Il suffit de jeter 1d6 et de compter les résultats comme suit : 1 ou 2=1; 3 ou 4=2; 5 ou 6=3);
- si l'un ou l'autre atteint une case où se trouve un personnage, il y a combat (voir paragraphe "procédure de combat"). Le dragon ne quittera jamais les "terres inconnues". Le chevalier sans visage n'ira jamais dans les "terres inconnues" (pas fou, lui!), ni dans les villages. Aucun des deux ne peut aller dans les zones inaccessibles. Les joueurs peuvent donc entraver la progression de leurs adversaires en dirigeant sur eux le dragon ou le chevalier. Mais comme chaque joueur manipule ces deux pions, leurs mouvements risquent d'être désordonnés. Il peut être intéressant de s'entendre avec d'autres joueurs pour diriger convenablement ces deux redoutables ennemis. Par exemple, vers le joueur qui est proche de gagner ! Dès que le dragon ou le chevalier sans visage arrive exactement sur une case occupée par un personnage, il y a combat (voir procédure de combat). Si le joueur sort vainqueur du combat, il retire son adversaire (dragon ou chevalier) du plateau et le fera apparaître lors du prochain tour de jeu, à son point de départ (antre ou château); il le déplacera alors de deux fois sa capacité de mouvement normale (donc 2d3 pour le dragon, 2d6 pour le chevalier). S'il perd le combat, le personnage est immobilisé sur place pour trois tours et subit le sort de tout joueur ayant perdu un combat (voir procédure de combat).

Déplacement des personnages:
Les joueurs magiciens peuvent, à chaque tour, déplacer leur pion d'une à quatre cases; les grands-prêtres d'une à cinq cases. Il est toujours possible de ne pas bouger. Dès qu'un personnage passe ou arrive sur une case occupée par un autre pion, quel qu'il soit, le mouvement s'interrompt. Selon la nature du pion rencontré, le joueur tirera un événement, ramassera un parchemin ou un livre de sorts, rencontrera un adversaire, etc.
- Si le personnage passe ou arrive sur une case occupée par un pion événement, le joueur s'arrête sur cette case et se reporte au tableau 2 pour connaître son destin.
- Si le personnage passe ou arrive sur une case occupée par un autre personnage, il y a rencontre (voir Rencontres).
- Si le personnage passe ou arrive dans un village, il peut s'informer et faire des achats (voir le paragraphe "les villages").
- Si le personnage ne rencontre aucun pion au cours de son déplacement, le tour du joueur s'achève.
Les adeptes sont des recrues achetées après tirage à la pioche. Il y a deux manières de les déplacer :
- avec le grand-prêtre (placé sous lui, il a ou ils ont la même capacité de déplacement),
- indépendamment : chaque adepte est déplacé d'une case par tour, lors de la phase de déplacement, avant ou après le pion personnage.

Les différents pions rencontrés:
- les pions "événement": dès qu'un personnage passe par une case qui contient un tel pion, le joueur tire 1d6 et se reporte au tableau 2. Selon qu'il s'agit d'un pion "carré", "triangle" ou "cercle", le joueur lit dans le tableau ce qui lui arrive. Il devra soit combattre un monstre (jeter 1d6, se reporter au tableau 4 et voir procédure de combat), soit tirer un ou deux pions ou encore combattre puis tirer un pion. Les différents pions de la pioche sont les suivants :

• Les adeptes : ils n'intéressent que les grands-prêtres. Un joueur qui manipule un grand-prêtre et qui tire de la pioche un adepte doit payer 20 écus pour le recruter. Un joueur grand-prêtre peut recruter jusqu'à trois adeptes en même temps. Ils combattent soit avec lui, en ajoutant leur capacité de combat à celle du grand-prêtre, s'ils sont placés sous lui, ou indépendamment s'ils sont isolés.

• Les trésors : quand un trésor est tiré de la pioche, le joueur reporte sur sa feuille la valeur correspondante et remet le pion à la pioche. Dès lors, il peut dépenser cet argent dès que l'occasion s'en présente.

• Les fontaines de soins : quand un joueur tire de la pioche une fontaine

Tableau 2

Tableau des événements

1d6	■	△	●
1	rien	rien	rien
2	rien	rien	monstre
3	monstre	monstre	monstre
4	monstre	monstre + 1 p	monstre + 1 p
5	monstre + 1 p	monstre + 1 p	monstre + 2 p
6	1 pioche	1 pioche	2 pioches

Pages 65-72 manquantes
(encart "Les disciples de Yok-Abult")

de soins, il récupère son nombre de points de vie de départ (s'il avait baissé, sinon la fontaine reste sur place) et élimine le pion définitivement, sauf s'il s'agit d'une des deux fontaines marquées d'une étoile qui sont inépuisables et restent visibles sur le plateau.

- Les portails de téléportation : ces pions permettent au personnage de se rendre immédiatement sur une case comprise dans le rayon d'action du portail (exemple : un personnage tire un portail n° 5, le joueur déplace son pion d'un coup sur n'importe quelle case se trouvant au plus dans un rayon de cinq cases). La téléportation est immédiate, et, s'il y a un pion sur la case d'arrivée, le joueur en tient compte. Le portail reste visible sur le plateau là où il a été trouvé, jusqu'à la fin de la partie. Il est possible de sauter d'un portail vers un autre si leur disposition le permet.
- Les embûches : tirer 1d6 et se reporter au tableau 3 pour connaître son destin, applicable immédiatement. L'embûche est ensuite remise dans la pioche.

Tableau 3
Les embûches

1d6	DESCRIPTION
1	Attaqué par des brigands, perte de 50 écus
2	Perdu dans une épaisse forêt, perte d'un tour
3	Trouvé un bracelet en or, valeur 40 écus
4	Tombé dans une fosse, 5 ou 6 pour en sortir
5	Piège magique, perte d'un sort (ou parchemin)
6	Bloqué dans une tempête, recul de 4 cases

Procédure de combat:
si un joueur doit affronter un monstre, il tire 1d6 et se reporte au tableau 4: il y a combat (si le joueur doit affronter un monstre et tirer un pion à la pioche, il faut d'abord vaincre le monstre pour bénéficier du pion). Chaque monstre (ainsi que les adeptes, le dragon et le chevalier) possède une capacité de combat et des points de vie, au même titre que les personnages. Le joueur tire 1d6 pour son personnage et ajoute le résultat à sa capacité de combat; il fait de même (1d6) pour le monstre (lui ou un autre joueur...). Celui des deux protagonistes qui obtient le plus fort total (à égalité on recommence) vient de porter un coup : il inflige des dommages (blessures) qui sont déduits des points de vie de la victime. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à la mort d'un des deux combattants (points de vie = 0). Sur certains pions (dragon, chevalier, adeptes) sont inscrites les caractéristiques de combat : capacité de combat en bas à gauche, points de vie en bas à droite, dommages en haut à droite. Si le monstre est tué, le personnage gagne définitivement un point en capacité de combat. Si le personnage est tué, il perd tout son argent (les monstres adorent les petites pièces qui brillent!) et reste immobilisé sur la case. Mais fortes sont la magie et la foi! Le joueur passe deux tours sans jouer, ni bouger le dragon et le chevalier, et au troisième tour le personnage reprend vie, avec les mêmes points de vie qu'au départ de son aventure ainsi que tout ce qu'il possédait au moment de mourir. Mais durant ces deux tours, un autre personnage qui vient sur cette case peut s'emparer des éléments de dépouille et des parchemins du défunt.

Tableau 4
Les monstres

1d6	Monstre	PdV	Cap. Comb.	Dommages
1	gobelin	4	2	3
2	zombie	5	4	5
3	orc	5	5	2d3
4	troll	8	6	1d6 + 3
5	spectre	10	8	2d6
6	géant	15	10	3d6

Utilisation des sorts et des parchemins:
chaque joueur doit inscrire sur sa feuille de jeu les sorts ou parchemins qu'il possède. Lorsqu'un joueur, magicien ou grand-prêtre, utilise un sort ou un parchemin, il le raye de sa liste. Chaque sort ou parchemin ne s'utilise donc qu'une fois. Lorsqu'un grand-prêtre trouve un parchemin sur son parcours (tiré à la pioche), il peut le garder (n'oubliez pas, trois maximum!) et détermine, à son choix, le sort inscrit dessus. Si un magicien trouve un parchemin, il jette 1d6: s'il sort 6, le parchemin contient un sort permis à un magicien (donc une Prédiction ou une Force de Dieu). Il peut alors le garder, s'il ne possède pas déjà un parchemin (un seul parchemin pour un magicien) ou l'échanger contre celui qu'il possède. S'il ne tire pas 6, le joueur magicien laisse le parchemin sur la case où il l'a trouvé, face visible.

Note : un joueur magicien qui a tiré 6, après avoir trouvé un parchemin, choisit s'il s'agit du sort de Prédiction ou de Force de Dieu.

Par ailleurs, un joueur magicien qui trouve un livre de sorts peut "refaire le plein": il sélectionne de nouveaux sorts jusqu'à concurrence de quatre, à son choix. Puis le livre de sorts est définitivement éliminé du jeu (il n'est pas remis dans la pioche; même processus avec les parchemins). Tout livre de sorts ou parchemin qui n'est pas pris par celui qui le trouve reste sur place, face visible, jusqu'à ce que quelqu'un vienne le prendre. Si un grand-prêtre trouve un livre de sorts, il ne peut pas l'utiliser et le laisse sur place. Enfin, chaque joueur peut acquérir un livre de sorts qui coûte 40 écus par sort qu'il contient; tout parchemin coûte 30 écus.

Les sanctuaires:
chaque joueur a donc choisi en secret au début de la partie une ou plusieurs cases sanctuaires. Dès qu'un joueur, avec son personnage ou un adepte, quel qu'il soit, passe ou arrive sur une telle case, il faut impérativement lui signaler qu'il vient d'entrer dans un sanctuaire. Le joueur concerné place alors un de ses sanctuaires sur la case qu'il avait choisie : il restera jusqu'à la fin de la partie. Chaque personnage doit visiter les six sanctuaires pour reconstituer un corps entier : en effet, chaque sanctuaire contient soit des crânes, soit des jambes (droites ou gauches), soit des bras (droits ou gauches) ou encore des colonnes vertébrales. Il y a suffisamment d'éléments dans chaque sanctuaire pour que tous les joueurs puissent reconstituer un corps. Ne peut prétendre à la victoire que le joueur qui ramènera le premier un corps entier.

Les villages:
ce sont des havres de paix. Chaque personnage y trouve le calme et peut y faire des achats. C'est ici qu'on peut se procurer, moyennant finances (voir utilisation des sorts), des livres de sorts et des parchemins. On peut aussi chercher à s'informer sur la localisation des sanctuaires. Un joueur dont le personnage arrive dans un village peut proposer à un autre joueur, et un seul, de lui acheter un renseignement : si le joueur questionné accepte, il empoche 20 écus et doit révéler en secret au demandeur une série de trois lettres, ou de trois chiffres, consécutives. Cette série doit contenir forcément la bonne coordonnée d'un sanctuaire (exemple : si un joueur vous donne les lettres FGH, c'est qu'il a placé un sanctuaire en F, G ou H; reste à trouver le bon chiffre!). Si le joueur interrogé refuse de se laisser acheter, le personnage qui est dans le village peut encore tenter la chance : il jette 1d6 et s'il sort 1, l'autre joueur doit lui donner, gratuitement, ledit renseignement. Si, plus tard, ce joueur est à nouveau interrogé sur l'emplacement d'un sanctuaire par le même adversaire, il devra, suivant les mêmes règles, lui donner un renseignement différent (il ne peut pas redonner FGH, mais peut donner GHI). On ne peut tenter la chance que si on s'est vu refuser l'achat du renseignement.

On peut faire des achats et s'informer dans le même tour de jeu.

Rencontre entre personnages:
deux personnages ou plus peuvent se rencontrer sur la même case. Ils ont alors le choix de se combattre, de négocier ou de s'ignorer. Les combats se déroulent de la même façon que contre les monstres. Si une rencontre a lieu sur une case déjà occupée par un pion (événement, portail, fontaine,....) le personnage qui arrive doit d'abord régler le cas de ce pion, puis s'occuper de son adversaire, si c'est encore possible.

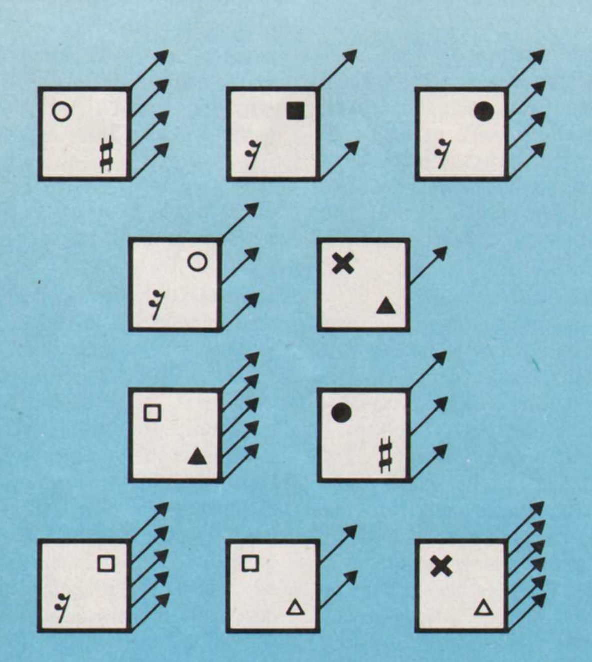
Enfin, si le dragon ou le chevalier sans visage arrive sur une case où se trouvent plusieurs personnages, il combat d'abord le dernier arrivé, puis les autres. Les négociations sont libres; c'est l'occasion de se révéler l'emplacement des sanctuaires, ou tout au moins des indices, moyennant finances ou non. N'hésitez pas à vous entraider ou vous unir contre un joueur qui est en passe de gagner.

Bonne chance à tous!

RECREATION

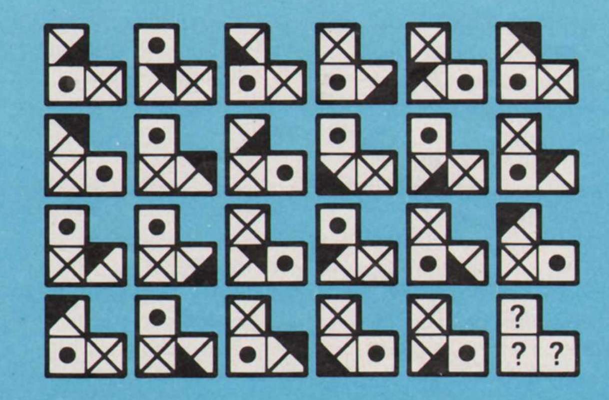
1

Quels dessins peut-on combiner deux à deux pour que chaque paire ainsi formée ait les mêmes propriétés ?



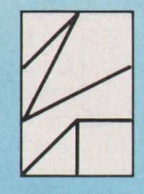
2

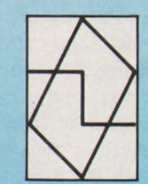
Complétez la forme qui manque.

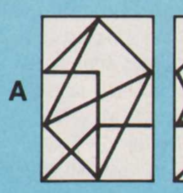


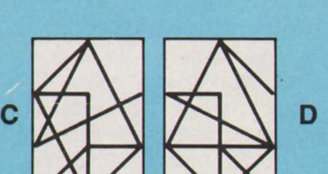
3

Deux dessins : l'un au recto, l'autre au verso d'une plaque. Si celle-ci était en verre, quel dessin pourrions-nous voir ?


recto

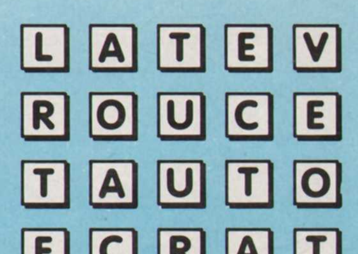

verso





4

Quatre amis jouent à un jeu de lettres. Ils ont chacun 5 lettres et forment tous un mot qui peut s'appliquer à une seule et même chose. Quels sont ces mots ?



5

Une seule des affirmations suivantes, concernant ces cartes, extraites d'un jeu de 32 cartes, est fausse. Laquelle ?

1. Toutes les cartes sont rouges
2. Il y a quatre cartes ♥
3. Il y a deux 7
4. Il y a au moins une carte de chaque valeur
5. Il y a un nombre paire de cartes
6. Il n'y a pas deux cartes de la même couleur (♣ ♦ ♥ ♠) qui se suivent
7. Il y a autant de cartes avec des nombres que de cartes avec des figures.
8. Il n'y a pas d'As ♥





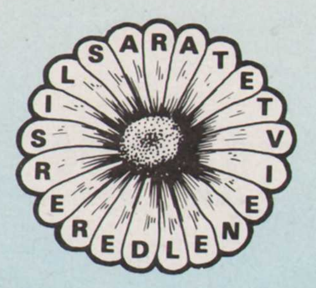
6

ABCD représente la date de naissance d'un personnage célèbre. Avec les indications suivantes, pouvez-vous dire en quelle année il est né?

2 × D = B
C + 1 = D
A + C + D = B
3 × C = B

9

Effeuillez la marguerite pour former un proverbe. Vous devez toujours sauter par-dessus le même nombre de pétales avant d'en arracher un; une fois arraché, ce pétale, bien entendu, ne compte plus.
Notez les lettres dans l'ordre où vous effeuillez les pétales. Trouvez la lettre de départ et le nombre de pétales sur lesquels il faut passer à chaque fois. Vous devez tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.



13

Après avoir modifié les circuits et apporté un grand nombre d'améliorations, le professeur a désormais une installation qui lui convient. Mais elle est quelque peu compliquée pour les non-initiés. En effet, chaque interrupteur en commande un ou deux autres.
1. Quand on modifie la position de cet interrupteur, le n° 4 se place sur la même position (1 sur M, 4 sur M).
2. Quand on place cet interrupteur sur une position, les interrupteurs n°s 1 et 4 se placent dans la position opposée (2 sur M, 1 et 4 sur A).
3. Quand on modifie la position de cet interrupteur, les n°s 2 et 5 sont modifiés aussi (de M à A, ou de A à M).
4. Quand on place cet interrupteur sur une position, les interrupteurs n°s 3 et 5 se placent dans la position opposée (4 sur M, 3 et 5 sur A).
5. Quand on modifie la position de cet interrupteur, les n°s 1 et 3 se placent sur la même position (5 sur M, 1 et 3 sur M). Voici la position de départ. Comment procéder pour mettre tous les interrupteurs en position "Marche"? On peut obtenir le résultat en trois coups (il y a cinq solutions différentes!).











Solutions page 116

7

Les listes de dates qu'échangeaient ces personnages surveillés par la DST ne semblaient guère suspectes. Pourtant, elles dissimulaient un code des plus simples.

Pouvez-vous déchiffrer le texte suivant?



3 et 4 juillet; 1er et 2 novembre; 2 juin; 4 mars; 1er février; 1er, 3 et 4 août; 2 et 4 juin; 6 et 7 juillet; 1er octobre; 3 janvier; 4 juin; 8 novembre; 1er et 2 décembre; 7 juillet; 4 juin; 4 septembre.

8

Rangez ces "dominos" pour former simultanément deux mots de six lettres.







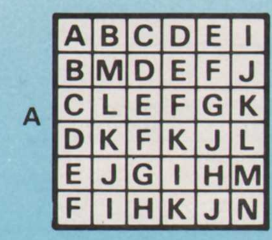


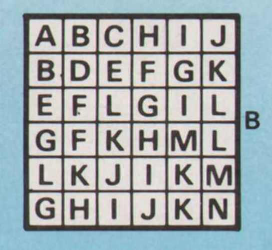


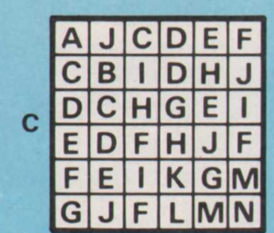


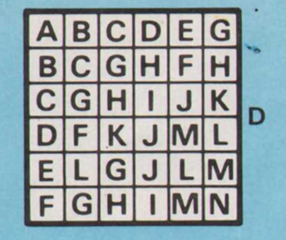
10

Voici quatre labyrinthes qu'il vous faut parcourir de A à N, en passant par les lettres intermédiaires de l'alphabet. Dans quel ordre peut-on logiquement classer ces labyrinthes?

A


B


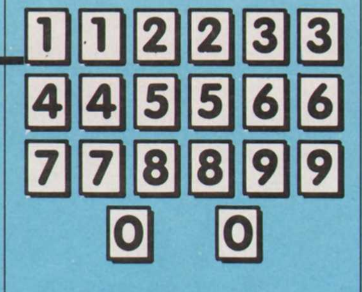
C


D


11



Vous disposez des plaquettes suivantes pour numéroter une série d'appartements de 11 à 999.
Quel est le plus grand nombre de numéros (se suivant) que vous pourrez ainsi former avec ces plaquettes?



12

Dans ce spatioport, un robot de première catégorie effectue le chargement d'une fusée-cargo en 3 heures, tandis qu'un robot de deuxième catégorie exécute le même travail en 4 heures. Mais attention au robot-rebelle qui lui décharge parallèlement cette même fusée en 6 heures! A 9h16, chacun se "met à la tâche".

Dès que la fusée cargo est chargée, le pilote ferme les portes et lance le compte à rebours. Mais à quelle heure?

NOMBRES CROISES

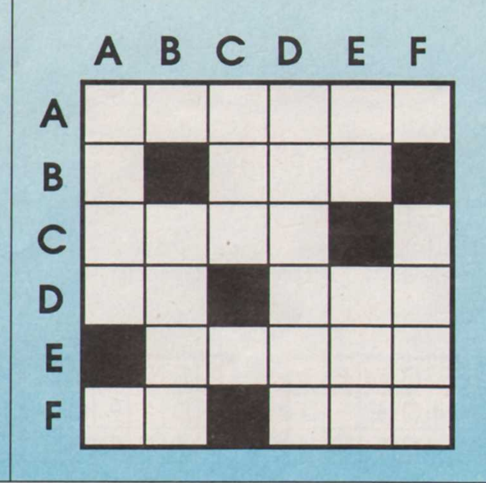
Solutions page 116

• Aucun nombre ne commence par zéro.

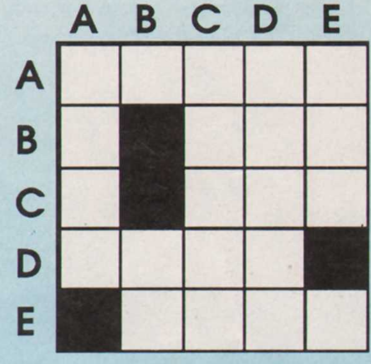
1

Horizontalement: A. Un carré parfait, le produit de ses chiffres est 2016.- **B.** Une des permutations de 355.- **C.** Un cube parfait.- **D.** Un carré parfait. Un nombre premier, le chiffre des centaines est égal à la somme des deux autres.- **E.** Le produit de ses chiffres est 20480.- **F.** Les mêmes chiffres. Dans l'ordre de leur écriture, ces chiffres sont consécutifs.

Verticalement: A. Ce nombre se divise par 101.- **B.** Le produit de ses chiffres est 56.- **C.** Un multiple de 47.- **D.** Ce nombre est symétrique.- **E.** Le produit de ses chiffres est 12. Le produit de ses chiffres est 200.- **F.** La seconde moitié de ce nombre est double de la première moitié.



2



Horizontalement: A. L'écriture de ce nombre est une des permutations de 11779.- **B.** Une des permutations de 722.- **C.** Le produit de ses chiffres est 729.- **D.** Le produit de ses chiffres est 2.- **E.** La première partie de ce nombre est identique à sa seconde partie.

Verticalement: A. Ce nombre est un cube parfait et son écriture est symétrique.- **B.** C'est un nombre premier.- **C.** Son écriture est symétrique et la somme de ses chiffres est 15.- **D.** La somme de ses chiffres est 30. **E.** Le produit de ses chiffres est 441.

MICRO-FLASH



•Shiloh
Dans sa forme première, il est sans doute l'un des jeux les plus anciens. Né pour *Apple* au tout début des années 80, il retrouve ici une nouvelle jeunesse dans cette réédition, toujours chez SSI. C'est le type même du wargame sur micro, toujours pour des joueurs passionnés et d'une patience extrême. Distribué par Ubi Soft.





•Oxphar
Pour *Amstrad CPC*, une nouvelle version d'*Oxphar*! L'intersection entre le théâtre et l'informatique est-elle un ensemble vide? Eh bien non! En tout cas pas depuis qu'existe *Oxphar*. C'est à la fois une pièce de théâtre et un logiciel de jeu d'aventure. "La Manicle", compagnie théâtrale de Niort, et Ere Informatique se sont associées dans cette opération originale. Pour tous renseignements sur le spectacle, contactez Ere Informatique.

•Crash Garett
Edité par Ere Informatique (voir *J&S* n° 49) et distribué par Cable, *Crash Garett* est désormais disponible sur *Atari ST*. Cette aventure à analyseur de syntaxe (verbe + nom à saisir au clavier) met en scène un héros de l'aviation pris dans une enquête policière non loin d'Hollywood à l'époque de sa splendeur. Réussi à tout point de vue. On attend avec intérêt la sortie du deuxième épisode de ses aventures, celles-ci se déroulant cette fois en Egypte.

•Manuscrit 4.7
Ce manuel de traitement de texte aura sans doute sa place dans les annales de la micro-informatique. Il permet de modifier à volonté les textes que vous aurez composés. Rien de plus facile que d'utiliser la fonction "gomme": posez l'outil sur le mot à supprimer et, tout en appuyant légérement, imprimez-lui un mouvement de va-et-vient jusqu'à disparition complète du mot, puis réécrivez celui que vous désirez. Si, en dépit de ces modifications, vous n'êtes toujours pas satisfait, il vous restera la possibilité de mettre en action la fonction "détruire". Elle s'utilise en prenant le document par les bords et en rapprochant les mains plusieurs fois, très rapidement... *Manuscrit 4.7*, édité par Gagsoft International, est bien sûr un poisson d'avril particulièrement croustillant, dont le coupable n'est autre que Bertrand Brocard, responsable de la société Cobra Soft! La boîte de *Manuscrit 4.7* ne contient qu'un crayon, une gomme, une réglette graduée et un succulent mode d'emploi. A offrir au fana d'informatique ou, au contraire, à celui qui déteste la micro. Sans cassette, sans disquette et sans micro (95F), compatible avec toute surface plane.

Traitement de texte - **MANUSCRIT** - Word processing

LES OUTILS

Si votre version de MANUSCRIT ne comporte pas l'outillage nécessaire, vous pourrez vous procurer les outils facilement dans une "papeterie"
Pour tirer partie des innombrables possibilités offertes par MANUSCRIT, vous devez disposez de :

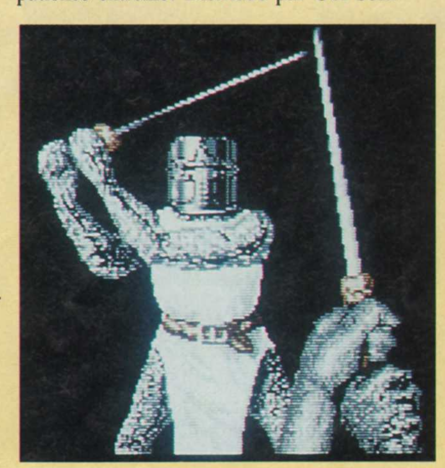
- outil d'écriture : nous conseillons le "crayon" pour lequel le manuel est écrit mais vous pouvez faire le choix d'un autre outil (voir ci-dessous).
- la "gomme" utilisée dans la fonction Effacer.
- la "règle" : fonction Souligner
- les "ciseaux" : fonction Couper
- la "colle" : fonction Coller
- le "taille-crayon", inutile voire carrément néfaste avec certains outils d'écriture.

Le fonctionnement de ces différents outils sera décrit dans la suite du manuel.

1 Colle
2 Règle
3 Taille-crayon
4 Ciseaux
5 Gomme
6 Plume
7 Craie
8 Stylo
9 Burin
10. Fusain
11. Porte-plume
12. Crayon de papier
13. Crayon de couleur
14. Clé à molette

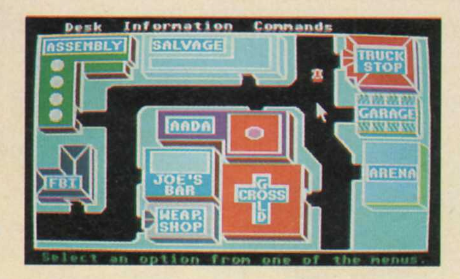
Fiche n°5

•Qin
Présenté récemment (voir *J&S* n° 49), *Qin* est désormais disponible pour *Atari ST*. Edité par Ere Informatique, 250F.



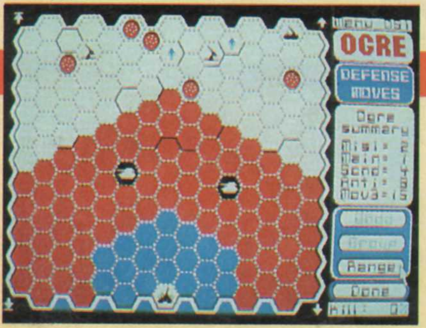
•On attend...
Iron Lord semble bien être la grande production de ce printemps 88, pour *Atari ST* et *Amiga*, du moins si l'on en juge par les images fournies par l'éditeur, Ubi Soft, qui, cette année, prend une place considérable et méritée dans le monde de la micro. Tir à l'arc, combat à l'épée à deux mains, bras de fer, telles sont quelques-unes des activités auxquelles les chevaliers incarnés par les joueurs doivent se livrer. La photo ci-dessus est bien alléchante!

•High Seas
High Seas pour *Apple IIe, IIc* et *IIGS*, (425F), est une nouvelle simulation maritime située à l'époque des pirates et des premiers grands navigateurs (disponible chez Open Computer). La sortie annoncée de *Ancien Art of War at Sea* (sur le modèle d'*Ancien Art of War*, à notre avis le meilleur des wargames), confirme l'intérêt soutenu pour le thème du combat naval.



•Autoduel

L'éditeur américain Origin Systems compte parmi ses titres l'une des séries les plus glorieuses de l'histoire du jeu micro, les *Ultima* (tout le monde attend *Ultima V* !). *Autoduel* est un monde à l'image de *Carcrash* (36-15 JEST), où les villes soigneusement fortifiées sont les seuls havres de paix, alors que l'environnement dégradé est soumis aux hordes de véhicules blindés, pilotés par des hors-la-loi qui rançonnent et tuent les rares personnes qui se hasardent encore hors des villes. A vous de survivre et de prospérer dans cet univers. Disquette pour *Apple II* (249F), *Atari ST* (249F) et *Commodore 64* (199F). Un bon jeu de simulation, de rôle et d'aventure, qui nécessite quelques heures de mise en train. Distribué par Ubi Soft.



•Ogre

Au XXIe siècle vous luttez contre *Ogre*, le supertank cybernétique. Il s'agit de la lutte implacable entre les forces conventionnelles que vous dirigez et la force brutale de l'engin. Le terrain se présente comme un grand rectangle couvert d'hexagones sur lequel vous disposez vos forces. Un jeu réservé aux fanas de wargames par son aridité. A jouer seul ou à deux. Disponible sur *Atari ST* (249F), *PC* et compatibles (249F), *Commodore 64* (199F) et *Amiga* (249F). Distribué par Ubi Soft.

•Module verbal Amstrad

Faire parler un ordinateur, ce n'est pas original. Mais les programmes ou les modules vocaux nous viennent généralement d'outre-Manche ou des Etats-Unis. Impossible de leur faire prononcer un "u" ou un "e" dans notre langue. Le module à enficher dans un *Amstrad CPC*, accompagné d'une disquette a été conçu et réalisé en France. Il parle bien et peut être appelé à partir du Basic, de celui de vos programmes notamment.La société Techni-Musique le commercialise.

•Silent Service,

La très belle simulation sous-marine dans le Pacifique Sud, est désormais disponible sur *Apple IIGS*, chez Open Computer.(380F)

•Solution de *Clash*

Vous avez été nombreux à nous demander la solution de *Clash*. La voici : descends, descends, descends, prendre le couteau, descends, O,S,O,O,O,O, prendre le peigne, E,N,N,O,O,O,O,O,O,S,O,N, sonne (Bab), questionner Bab (elle a vu Céline ce soir), S,E,S,O,O,N,N,O,O,N,O, sonne, questionner Céline (elle a vu Tony au resto ce soir), sonne, questionner Tony (il a donné un coup de main à Dédé), O,O,N,N,O,O,O,O,O,O,O,O,O,S, S,O,O,O, sonne, questionner Dédé (il a vu Maud près de chez la victime ce soir), E,E,E,N, N,E,E,E,E,E, E,S,S,S,S,O,S,S, sonne, questionner Maud (elle dit avoir passé la soirée chez Michel. Ne pas oublier de lui montrer le peigne), N,N,E,E,N,N,N,N,O,O,N,O, sonne, questionner Michel (il n'était pas avec Maud), E,S,E,E,S,S,S,S,O,S,S, sonne, questionner Maud (elle était en fait avec Franck, ce qui est également faux), N,N,E,N,N,N,N,O,O,O,O, O,O,S,S,O,O,N,N,N,N,O,O, sonne, questionner Franck (il était avec Pat), E,E,S,S,S, S,E,S,S,S,O,O,S,O,N, sonne, questionner Pat (elle était bien avec Franck et elle a vu Nadia près de chez Manuel ce soir), S,E,N,E,E,N,N, N,E,N,N,E,E,E,S,S,S,S, sonne, questionner Nadia (elle dit avoir passé la soirée avec Frédo et c'est faux), N,N,N,O,O,O,S,O,S,S,S,S, sonne, questionner Fredo (il a vu Nadia ce soir, mais avec Maud, toujours près de chez Manuel), N,N,N,N,E,N,N,E,E,E,E,E,E,S,S,S,S,O,S,S, sonne, questionner Maud (elle bafouille et vous ferme la porte au nez), N,N,E,N,N,N,N, O,O,N,N,O,O, sonne, (c'est l'interrogatoire), c'est Nadia qui a tué la mère de Manuel pour venger son frère à qui Manuel a vendu une mob volée, ce qui l'a conduit en prison. Elle a été aidée par Maud. Certains personnages parlent de ce frère qui est en prison à Fleury-Mérogis et aussi du trafic de mobs de Manuel. Réponse à fournir à Mairel. Qui a tué? Nadia. Avez-vous l'arme du crime? Oui (il faut l'avoir). Le tueur a-t-il agi seul? Non. Quel est le nom de son complice? Maud. Pourquoi cette personne a-t-elle tué? Vengeance. Avez-vous des témoins et combien? 3. Le nom des témoins : Pat, Dédé, Frédo (peu importe l'ordre). Objet servant de preuve? Oui (il faut avoir le peigne sur soi).

•Prono foot

La pratique de ce programme visant à améliorer la qualité des pronostics au Loto Sportif se déroule en deux temps. D'abord, il faut faire entrer sur la disquette les données relatives aux résultats des différents matches de chaque club. La base de données est de 16 matches par club. Le joueur aura immédiatement la possibilité de procéder à des calculs de réussite, à des moyennes, etc. Dans un second temps, il pourra apporter des données plus fines, concernant, par exemple, le moral d'un club à un moment donné. Tout ceci devrait théoriquement permettre d'améliorer la qualité des pronostics au Loto Sportif. Edité pour *PC* et compatibles par Acti-Log (225F).

•Le catalogue Tevex

Tevex Computer Software a changé d'adresse et se situe désormais 4205 First avenue, Suite 100, Tucker, GA 30084, (USA) tel: 404 934 5059. Tevex distribue les marques suivantes : Acces, Accolade, Activision, Avalon Hill, Broderbund, Datasoft, DKG, Electronic Arts, Epyx, Infocom, Lance Haffner, Microprose, Mindscape, Origin, Sierra, Simulations Canada, SSG, SSI et Sublogic.

•Turlogh le rodeur ST

Nouvelle version de *Turlogh*, mais pour *Atari ST* cette fois. Edité par Cobra Soft et les éditions Delcourt. Distribué par Cable (220F).

•Moebius

Très beau jeu de rôle (voir *J&S* n° 39), d'abord sorti pour *Apple* et qui gagne aujourd'hui à être pratiqué sur *Atari ST* pour la qualité de ses graphismes. Le scénario est le suivant : l'île du Royaume de Khantum est tombée dans une sombre époque car un guerrier renégat a volé le globe de l'harmonie céleste. Moebius, le marcheur du vent, est impuissant à intervenir et vous envoie, vous, son disciple à la recherche de ce guerrier diabolique afin de lui arracher le fameux globe Distribué par Ubi Soft. Pour *Apple* (249F), *Atari ST* (249F), *IBM* (249F) et *Commodore 64* (199F).

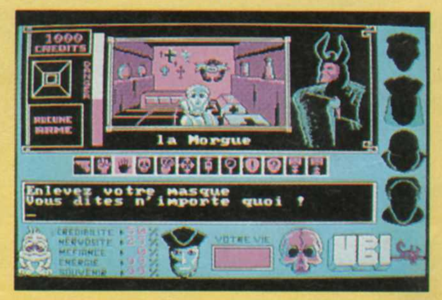


•Tweenez!

Les logiciels d'animation de graphismes à l'écran sont souvent complexes (puisqu'ils offrent un haut degré de liberté) et fastidieux parce qu'ils nécessitent de reproduire, pixel après pixel, chaque dessin, comme dans les dessins animés. La fonction "Tweening" vient à votre secours, en réalisant pour vous jusqu'à 64 dessins intercalaires entre le dessin de départ et celui d'arrivé que vous aurez créés. Edité par Broderbund pour *Apple IIGS* (256 Ko de mémoire vive minimum et lecteur 3,5 pouces). Disponible chez Open Computer (476F).

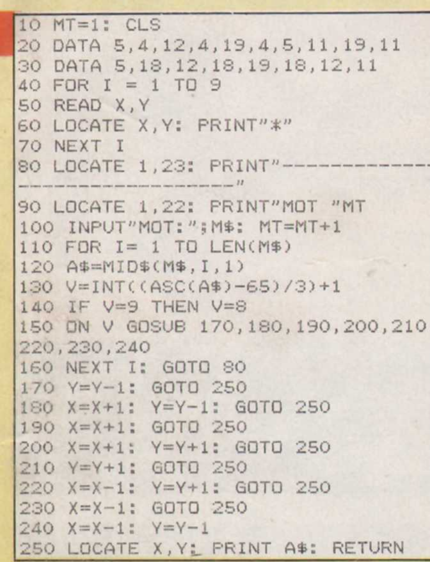
•Masque+

Masque+ est une nouvelle version de *Masque*. Ce dernier ayant été jugé trop difficile, Ubi soft a choisi de rééditer ce bon jeu et en a profité pour améliorer encore sa partie graphique. Nous avions testé *Masque* pour *Amstrad CPC*, voici la version pour *PC* et compatibles de *Masque+*. On y retouve ce beau jeu d'aventure, au graphisme travaillé, dans l'atmosphère sublime et cruelle de la Venise de la Renaissance.

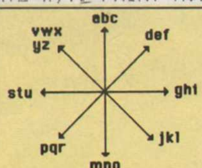


•Course-mot: ça continue!
Le premier à nous avoir communiqué une bonne série de mots reliant les deux étoiles est Jean-Paul Faur, de Bondy (Seine-Saint-Denis), en utilisant quatre mots: INELIGIBLE, INFAILLIBILITE, ININTELLIGIBLEMENT et DIFFERENTIELLE. Vous êtes très nombreux à avoir joué et à avoir apprécié *Course-mot.* Citons parmi les suivants, Jean-François Planquery, de Balleroy, dans le Calvados, avec les mots suivants: inintelligibilité, fendillée, millefeuille et faillibilité. Christian Poyet, de la Garenne-Theizé, près de Lyon, a trouvé six solutions utilisant quatre mots, parmi lesquels on remarque "effeuillage". Quant à Lionel Galerneau, du Bourg-Rosnay, en Vendée, tapant le mot "ignare" à plusieurs reprises, il a eu la surprise de voir apparaître seulement les lettres du mot "rien"! Quant au mot "marche", répété, il fait... des marches d'escalier! Ce sont les bizarreries de *Course-mot*! Si vous en découvrez, n'hésitez pas à nous les faire partager en nous écrivant.

•Concours neuf étoiles!
Maintenant que vous êtes rompus à la démarche de *Course-mot*, voici un problème plus difficile, susceptible de mieux vous départager. Le listing modifié que nous vous proposons affiche neuf étoiles. Le jeu consiste à faire disparaître les



```
10 MT=1: CLS
20 DATA 5,4,12,4,19,4,5,11,19,11
30 DATA 5,18,12,18,19,18,12,11
40 FOR I = 1 TO 9
50 READ X,Y
60 LOCATE X,Y: PRINT"*"
70 NEXT I
80 LOCATE 1,23: PRINT"-------------
-------------------"
90 LOCATE 1,22: PRINT"MOT "MT
100 INPUT"MOT:";M$: MT=MT+1
110 FOR I= 1 TO LEN(M$)
120 A$=MID$(M$,I,1)
130 V=INT((ASC(A$)-65)/3)+1
140 IF V=9 THEN V=8
150 ON V GOSUB 170,180,190,200,210,
220,230,240
160 NEXT I: GOTO 80
170 Y=Y-1: GOTO 250
180 X=X+1: Y=Y-1: GOTO 250
190 X=X+1: GOTO 250
200 X=X+1: Y=Y+1: GOTO 250
210 Y=Y+1: GOTO 250
220 X=X-1: Y=Y+1: GOTO 250
230 X=X-1: GOTO 250
240 X=X-1: Y=Y-1
250 LOCATE X,Y: PRINT A$: RETURN
```



Chaque lettre s'affiche dans la direction qui est la sienne.

neuf étoiles en les recouvrant, dans l'ordre de votre choix, avec le minimum de mots. Dès que vous pensez avoir réalisé une performance, envoyez-nous votre liste de mots. Seuls les mots du dictionnaire (PLI, comme au Scrabble) sont acceptés ainsi que les formes conjuguées, mais pas les mots composés. Le lecteur ayant envoyé la meilleure performance avant le 1er mai sera abonné pour un an à *J&S*. Entre deux performances identiques, celui qui l'aura postée en premier sera retenu. Précisons enfin que notre petit programme ne dispose d'aucune instruction de protection et que toute tentative d'afficher une lettre en dehors de l'écran se solde par un plantage!



•Starlord
Starlord, édité par Softbook, ce n'est pas *Starwars.* Non, mais c'est un peu comme la différence entre la génétique du chimpanzé et celle de l'homme: à 99% le matériel génétique est identique, mais l'apparence est bien différente! *Starlord* sur *PC* et compatibles, c'est *Starwars*, avec les chasseurs adverses, les "pylones" et "le grand canal", mais sans les qualités sonores et graphiques de l'*Atari ST.*

•Les petits chouchous du numéro
A la rédaction de *J&S*, quand l'équipe a envie de se détendre, elle pratique les jeux micro (entre autres!). Certains, qu'ils soient ou non récents, nous accrochent pour un temps ou déclenchent de véritables et dévorantes passions! Il y a eu l'épisode *Sentinel* pendant de nombreuses semaines, que vous avez semble-t-il partagé, si l'on en croit les centaines de lettres que nous avons reçues. En ce moment, il y a *Chessmaster 2000*, pratiqué en blitz avec un temps de réponse moyen de 15 secondes. Un bon programme d'échecs, surtout pour joueur moyen ou débutant. Et de surcroît, magnifique sur *Amiga*. L'autre est *Leader Board*, un golf plein de raffinements. Un de ces jeux avec lesquels plus on joue, plus on a envie de jouer! Choix du club, de la distance, prise en compte de la force du vent, de sa direction, choix de l'effet donné à la balle...Un grand très nombre de paramètres qu'il faut contrôler pour se rapprocher du "par" sur l'un des quatres parcours de 18 trous.



CARNET D'ADRESSES.

- Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél. : (1) 42.99.17.85.
- Acti-Log, 1, rue Edmond-Charpentier, 42000 Saint-Etienne, tél. : 77.93.31.90.
- Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
- Apple Computer France, Z.A de Courtabœuf, avenue de l'Océanie,BP 31, 91944 Les Ulis Cedex, tél. : (1) 69.28.01.39.
- Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60.
- Cobra Soft, 32 rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône Cedex, tél. : 85.93.40.75.
- Coconut, vente par correspondance, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris, tél. : (1) 43.55.63.00. et (1) 45.01.67.28.
- Commodore France, 150-152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél. : (1) 46.44.55.55.
- Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404.
- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49.
- France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél. : (1) 48.97.44.44.
- Free Game Blot, Z.A de Lumbun 38660 Le Touvet.
- Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54. ou 99.08.83.17.
- Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, Bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin Cedex, tél. : (1) 48.91.00.44.
- Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél. : 78.03.18.46.
- Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33.
- Microïds, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison,tél. : (1) 47.52.00.18.
- Micromania, vente par correspondance, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél. : 93.42.57.12.
- Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél. : (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76.
- Microprose France, 50, rue de la Condamine, 75017 Paris, tél. :(1) 45.22.57.01.
- Open computer, 33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 43.87.88.17. et (1) 43.87.88.18. Open Computer (Nantes) 21 A, boulevard Guist'Hau 44013 Nantes, tél. : 40.48.52.50. et 40.47.53.09. et 12, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly-sur-Seine, tel.: (1) 47.47.22.22.
- Simulations Canada, P.O.Box 452, Bridgewater, Nova Scotia, Canada BV4 2X6.
- Sivéa , 31-33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 54.22.70.66.
- Softbook, 39 rue Saint-Antoine, 75004 Paris.
- Techni-Musique, Centre commercial de la Fontaine du Bac, 63000 Clermont-Ferrand, tél. : 73.26.21.04.
- Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex, tél. : (1) 43.60.43.90.
- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 43.39.23.21.
- U.S Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél. : 93.42.71.44.

L'ARCHE DU CAPITAINE

BLOOD

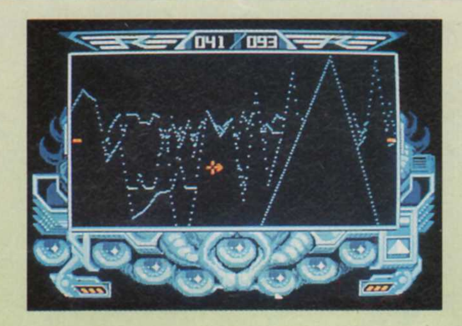






Bob Morlock, créateur de logiciels aux appointements dérisoires, marche dans la rue à la recherche d'une idée de programme. Par mégarde, il bouscule un vieil homme. En le relevant, il se rend compte qu'il s'agit du biologiste Jean Rostand. Devant une limonade, offerte pour se faire pardonner, Bob en vient à parler des flippers et autres jeux vidéo. Jean Rostand (à qui nous ne connaissions pas cette passion!) avoue son obsession du moment: le rapport entre jeux sur ordinateurs...et les extra-terrestres! En guise de conclusion, le vieux savant pointe sa canne vers le flipper et dit:"*ils sont là...les Pacmans existent...réellement!*" Bob se met en tête de les combattre — de l'intérieur — en construisant un véhicule totalement adapté à la vie dans les micro-ordinateurs. Il le nomme *Arche* et le dote d'un puissant ordinateur de bord, la "bioconscience". Le programme est fini. Tout va bien. Mais au premier RUN, Bob se volatilise! Il reprend vie dans son double informatique: le capitaine Blood. Lors d'un passage en hyper-espace, Blood est cloné. Cet accident, fréquent en hyper-espace entraîne un processus de dégradation cellulaire de l'original. Le seul remède connu est de retrouver ses autres soi-même, appelés "numéros"; ils sont cinq dans la Galaxie. C'est la condition de votre survie. L'épopée commence! Et elle commence par une musique d'enfer, (signée Jean-Michel Jarre), de la qualité d'un disque. De bonne augure! La féerie se poursuit, et nous voilà devant la Galaxie, spiralée à souhait. Au bas de l'écran, la main décharnée de Blood, déjà atteint par la clonite aiguë, apparaît. Il suffit de faire glisser la souris pour que son doigt pointe une étoile. A chaque pixel de l'écran correspond une étoile! Et toutes les étoiles sont différentes. On comprend tout de suite que le hasard seul ne saurait conduire Blood vers ses clones. La voix de la "bioconscience", à peine synthétique, annonce "repérage galactique activé". Les coordonnées s'affichent. On clique: "hyper-espace". Sublime! Un fond d'étoiles vous saute aux yeux, auquel succèdent des images abstraites symétriques hyper-rapides.

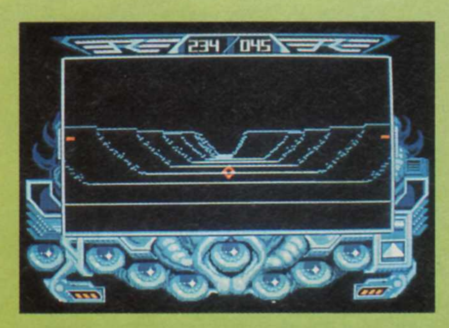
C'est bien la transition en hyper-espace, je la reconnais! La planète choisie grossit, se stabilise et tourne devant vous doucement. Sur le tableau de bord, il faut choisir l'icone planète. Commence alors la descente. Elle s'opère par l'intermédiaire d'une Orxx, sorte d'animal par les yeux duquel vous découvrez votre environnement. Il faut foncer dans un relief de crêtes de montagnes fractales. Les endroits les plus superbes sont faits de pics acérés, donnant l'im-



pression de fonds coraliens. Il faut choisir l'altitude de vol avec précision : trop haut et les radars de la planète vous repèrent. Deux lignes rouges convergent et lorsqu'elles se rejoignent, l'Orxx est détruite. Trop bas et c'est le choc contre la paroi, accompagné des borborygmes de la bête irritée par tant d'incompétence ! Le collimateur de trajectoire est accompagné d'une

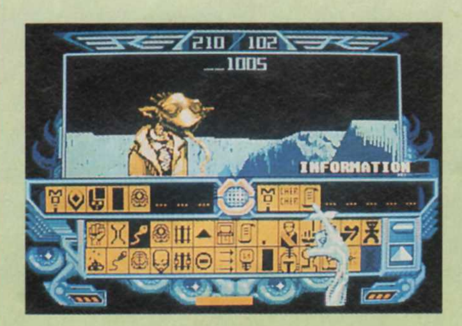


flèche qui indique la direction d'un canal d'atterrissage, seul endroit où il est possible de se poser. Le canal découvert, l'Orxx est enfin à l'abri des radars, mais il faut encore manœuvrer pour éviter les chocs et les pertes de temps qui en découlent. Pertes de temps qui seront sanctionnées par l'absence de rencontre. Un truc pour écourter cette procédure : il suffit d'appuyer sur la touche "escape", ce qui n'est pas indiqué dans la règle. L'Orxx s'arrête. Ouf !



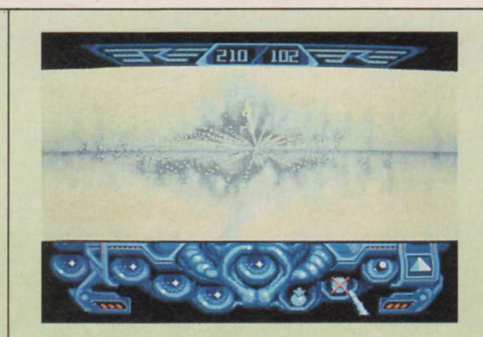


Voici notre première rencontre galactique : un Izwal. Les Izwals sont pacifiques et constituent des alliés de choix dans la recherche des clones. Vous dire qu'il ne parle pas notre langue ne vous surprendra pas. Heureusement l'*Arche* est dotée d'un Upcom, un "protocole universel de communication". Il est constitué d'un grillage entouré de lèvres, et de 116 icones. Peu à peu,



on enregistre la signification de chacun d'entre eux : un spermatozoïde, c'est "papa"; un entonnoir retourné, "fou", bien sûr; un carré plein encastré dans une tête, "savoir"; la même tête avec un carré vide, c'est "inconnu". L'Izwal parle : un doigt tendu vers vous, un cœur et le mot "moi" dans un cartouche : "*toi aimer moi ?*" On clique sur la bouche et de nouveaux icones apparaissent. Si l'on a le moindre doute, il suffit de faire glisser le doigt de Blood sur les icones et les mots apparaissent en clair dans un coin de l'écran. Tous les icones coloriés en jaune sont compris de votre interlocuteur. En revanche, ceux qui apparaissent en bleu, ne le sont pas. Vous pouvez composer toutes les phrases que vous désirez et, ô surprise, il répond le plus souvent intelligemment. Sous forme d'icones bien sûr ! Il ne faut cependant pas oublier l'objectif qui vous conduit dans la Galaxie : trouver vos clones. Toute la discussion aura pour but d'obtenir les coordonnées des planètes intéressantes, de celles à éviter en raison de leur radioactivité. Deux conseils : tout noter et sauvegarder la partie en cours. Noter pour visiter une à une les planètes indiquées par les personnages de rencontre. Sauvegarder pour retrouver la même partie. Car, lorsqu'on relance le programme pour une nouvelle partie, toutes les informations et coordonnées sont redistribuées aléatoirement. Cela permet de renouveler le jeu. De planète en planète, vous collectez des informations. Vous découvrez de nouveaux personnages, avec leurs caractéristiques, leurs caractères. Et notamment les Ondoyantes,





superbes créatures galactiques. Le temps ? Vous aurez l'obsession du temps. Car le temps joue contre vous. La raison en est simple : à mesure qu'il s'écoule, le capitaine Blood subit les méfaits de la dégradation molléculaire et se met à trembler ! C'est d'abord une légère ondulation, un frémissement. Puis, le symptôme s'aggrave pour finir comme un vrai yoyo parkinsonien.



Viser les boutons de commande du tableau de bord devient un vrai jeu d'arcade ! Cela reste néanmoins possible car les boutons sont gros, mais le seuil d'impossibilité est immédiatement atteint lorsqu'il faut pointer une étoile au pixel près sur la carte de la Galaxie. L'enfer ! Il n'y a plus qu'à recommencer une nouvelle partie. Philippe Ulrich, auteur du scénario et directeur de collection d'Ere Informatique, et Didier Bouchon, programmeur, s'en sont donné à cœur joie depuis près de deux ans. Et aujourd'hui, le *Capitaine Blood* vient d'être acheté aux Etats-Unis. C'est l'un des premiers programmes français auxquels échoit cet honneur. Et c'est largement mérité. Blood innove dans tous les domaines et constitue un vrai modèle d'aventure pour la micro en 88. Il a pour lui des graphismes et des animations exceptionnels, un son unique, et de plus, une astucieuse gestion de dialogue et un scénario réussi. Tout ceci concourt à faire de *L'Arche du capitaine Blood* une étape marquante du jeu micro. Nous sommes séduits !

Deux disquettes pour Atari ST 520 et 1040. Edité par Ere International, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49. Distribué par Cable. Prix: 290 F.

JACK L'EVENTREUR

Dans ce mini-jeu de rôle policier, vous devrez recruter une équipe de cinq policiers aux caractéristiques variées. La vision, l'audition et la précision au tir sont les critères d'embauche!

matériel: un micro disposant de 20 Ko de mémoire vive (après RUN) et notre listing.
scénario: Jack l'Eventreur rôde dans les rues de la ville à la recherche d'une nouvelle proie. Vous êtes chargé de le capturer mort ou vif. Pour cela, vous devez recruter cinq hommes parmi les meilleurs en choisissant avec soin leurs trois caractéristiques: vision, ouïe et aptitude au tir.

le jeu : en premier lieu, le programme vous demande votre nom, puis une valeur numérique permettant la construction du terrain. Vous devez choisir une valeur comprise entre 6 et 16. Plus la valeur est élevée, plus le terrain comportera de bâtiments et inversement. Le programme ne refusera pas les valeurs supérieures à 16, mais cela comporte le risque d'enfermer l'un de vos personnages dans une cour! Avec la même valeur, le sous-programme reproduira toujours le même terrain. Cela offre l'avantage de pouvoir se familiariser avec un terrain, tout en ayant la possibilité de renouveler le jeu en en changeant dès que vous aurez épuisé les plaisirs de l'un d'entre eux.
Ensuite, vous créerez vos personnages en commençant par leur donner un nom. Ils seront représentés sur le terrain par les lettres A, B, C, D et E. Aussi, nous vous conseillons de leur donner des noms commençant par ces lettres. Enfin, pour chacun de vos personnages, vous devrez répartir 25 points sur les trois caractéristiques suivantes: "capacité visuelle", "capacité auditive" et "réussite au tir".

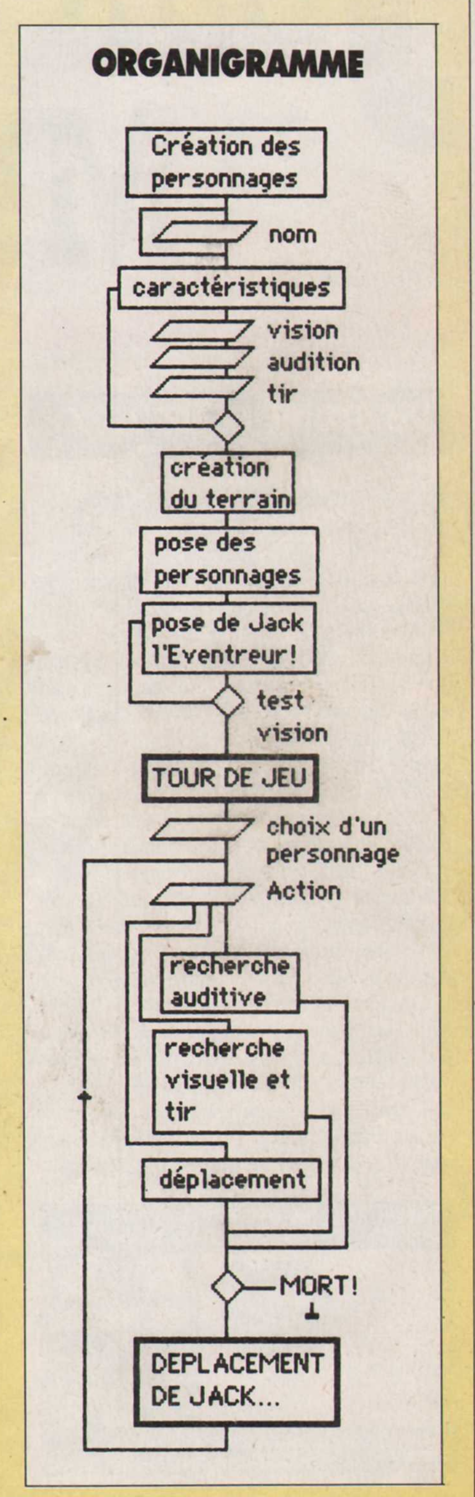
La capacité visuelle correspond à une distance exprimée en cases. Un pesonnage ayant une capacité visuelle de 7 verra à sept cases dans huit directions.
La capacité auditive est définie par une valeur correspondant au rayon dans lequel un personnage entend les bruits de pas du criminel. Inutile d'attribuer une trop grande valeur à cette caractéristique sans quoi son usage ne vous apporterait aucune indication!
La précision au tir est un pourcentage de réussite : la valeur que vous aurez choisie, multipliée par 4. Par exemple, un personnage auquel vous aurez mis 7 en précision au tir aura 28% de chance de toucher lorsqu'il tirera. La portée du tir est égale à la capacité visuelle.
Chacun de vos personnages a 5 points de vie...au départ. Vous avez bien sûr tout intérêt à constituer une équipe aux talents variés pour faire intervenir celui de vos personnages qui est le plus adapté à une situation donnée.
Comment se comporte votre adversaire ? Hmm! Nous n'en dirons pas trop pour vous laisser le soin de le découvrir. Voici ce que vous devez en savoir pour commencer à jouer. Il a la capacité de se déplacer vers l'une des huit cases libres voisines de la sienne, contrairement à vos hommes, moins agiles, qui ne se déplacent que dans les quatre directions orthogonales. Il ne peut entrer dans les bâtiments qui sont interdits à tous. Vous pouvez le neutraliser en l'abattant. Il est lui-même armé et n'hésite pas à blesser vos hommes s'il le peut. Ses capacités sont meilleures que celles de chacun d'entre eux, et seule une action bien coordonnée permettra d'en venir à bout. C'est votre rôle d'assurer cette coordination!
le tour de jeu: il comporte l'action de l'un de vos personnages, suivie du déplacement automatique de votre adversaire.
Pour faire agir un personnage, il faut l'appeler en tapant la lettre qui le désigne. Le programme fait clignoter la lettre choisie et affiche en clair les caractéristiques du personnage, dans la partie droite de l'écran. Il suffit ensuite de taper l'une des lettres suivantes pour agir :
W, pour savoir si le personnage choisi "entend" quelque chose dans les limites de sa capacité auditive (rappelée à l'écran). Deux mots peuvent s'afficher: "bruit!" ou "silence". Si le mot "bruit" apparaît, cela signifie que l'adversaire est inclus dans un cercle de rayon égal à la capacité auditive du personnage employé.
S, pour une observation sans déplacement: le personnage regarde dans toutes les directions. Des points s'affichent pour marquer les directions observées, puis s'effacent. Le "regard" du personnage est arrêté par les obstacles et les autres personnages. S'il voit le criminel, celui-ci apparaît sous la forme d'un dièse.
A ou **Z**, pour monter ou descendre à l'écran.
K ou **L**, pour aller à gauche ou à droite. Tout déplacement est automatiquement suivi d'une observation.
Le tir s'effectue dans les mêmes directions que l'observation et de manière automatique.

LISTE DES VARIABLES

A,B variables de rangement des data
AU(I) capacité auditive du joueur I
A$ variable de saisie alphanumérique
CHR$(143) affichage d'un carré blanc
CH variable intermédiaire de calcul
DT(I) capacité au tir du personnage I
G "graine" de création du terrain
J$ nom choisi par le joueur
H,I,K variables de boucle FOR...NEXT
N$(I) nom du personnage I
PV points de vie du "monstre"
PV(I) points de vie des personnages
P$,PX,PY variables intermédiaires pour le calcul de coordonnées
TT total de points à répartir
SF test
V(X,Y) valeur de la case de coordonnées X et Y
VS(I) capacité visuelle du joueur I
X,Y coordonnées à l'écran
XA,YA coordonnées en X et Y pour le nettoyage de l'écran
XE,YE coordonnées du "monstre" à l'écran
XJ(I),YJ(I) coordonnées de la position du joueur
Z calcul déterminant la valeur initiale de la case

P R O G R A M M E   E N   B A S I C

```
10 CLS : REM EFFACE ECRAN
20 INPUT"VOTRE NOM :";J$
30 IF LEN(J$)>8 THEN 10
40 DIM V(40,30): INPUT "GRAINE TERRAIN
 (6-16) :";G : PV=15
50 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1
60 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
70 REM-----CREATION PERSONNAGES---
80 CLS: PRINT"NOMMEZ VOS 5 PERSO :"
90 FOR I =1 TO 5
100 PRINT"COMMENCEZ PAR "CHR$(I+64)":"
;
110 INPUT"";N$(I):PRINT: NEXT I: CLS
120 PRINT"VOS PERSONNAGES SONT :"
130 FOR I= 1 TO 5: PRINT N$(I): NEXT I
140 PRINT: INPUT"OK (O/N)";A$
150 IF A$<>"O" THEN 80
160 PRINT"CARACTERISTIQUES :": PRINT
170 PRINT"25 POINTS A REPARTIR !"
180 FOR I = 1 TO 5: TT=25: PV(I)=5
190 PRINT"POUR "N$(I)" :"
200 INPUT"VISION/TIR (5 A 20):";VS(I):
 CH=VS(I) : GOSUB 260
210 INPUT"AUDITION (3 A 10)";AU(I): CH
=AU(I) : GOSUB 260
220 INPUT"PRECISION (4 A 20)";DT(I): C
H=DT(I): DT(I)=DT(I)*5: GOSUB 260
230 IF TT<0 THEN 200
240 PRINT"C'EST BON !"
250 NEXT I : CLS: GOTO 290
260 TT=TT-CH : PRINT"IL RESTE "TT" POI
NT(S)"
270 IF TT<0 THEN PRINT"MAUVAIS CALCUL"
280 RETURN
290 REM---CREATION DU TERRAIN---
300 FOR Y= 1 TO 20: FOR X= 1 TO 20
310 IF X=1 OR X=20 OR Y=1 OR Y=20 THEN
 LOCATE X,Y : PRINT CHR$(143): V(X,Y)=
1: GOTO 370
320 IF X=2 OR X=19 OR Y=2 OR Y=19 THEN
 LOCATE X,Y : PRINT " ": V(X,Y)=0: GOT
O 370
330 IF X=10 OR X=16 OR X=7 OR Y=10 OR
Y=7 THEN LOCATE X,Y: PRINT " ": V(X,Y)
=0: GOTO 370
340 Z=ABS(SIN(X)+COS(Y)*10/(G))
350 IF Z<0.9 THEN LOCATE X,Y: PRINT CH
R$(143): V(X,Y)=1: GOTO 370
360 LOCATE X,Y: V(X,Y)=0: PRINT" "
370 NEXT X,Y
380 REM---POSE PERSO---------
390 FOR I = 1 TO 5
400 XJ(I)=INT(RND(1)*18)+2
410 YJ(I)=INT(RND(1)*18)+2
420 IF V(XJ(I),YJ(I))<>0 THEN 400
430 V(XJ(I),YJ(I))=2
440 LOCATE XJ(I),YJ(I) : PRINT CHR$(I+
64)
450  NEXT I
460 REM---POSE ADVERSAIRE----
470 XE=INT(RND(1)*18)+2
480 YE=INT(RND(1)*18)+2
490 IF V(XE,YE)<>0 THEN 470
500 PX=XE: PY=YE: LOCATE 25,1: PRINT"P
OSE ADVERSAIRE"
510 GOSUB 540: XE=PX: YE=PY
520 IF SF=1 THEN SF=0 : GOTO 470
530 V(XE,YE)=3: GOTO 700
540 REM---TESTS VISION-------
550 RESTORE: SF=0
560 FOR K=1 TO 8: SF(K)=0: NEXT K
570 FOR K=1 TO 8 : READ A,B
580 FOR H= 1 TO 5
590 IF PX+(A*H)<2 OR PX+(A*H)>19 THEN
GOTO 630
600 IF PY+(B*H)<2 OR PY+(B*H)>19 THEN
GOTO 630
610 IF V(PX+(A*H),PY+(B*H))=1 THEN H=5
: GOTO 630
620 IF V(PX+(A*H),PY+(B*H))=2 THEN SF=
1 : K=8: LOCATE 25,10: PRINT"ATTAQUE!"
: GOTO 640
630 NEXT H: NEXT K
640 RETURN
650 REM---NETTOYAGE ECRAN----
660 FOR YA=1 TO 10: FOR XA=22 TO 39
670 LOCATE XA,YA: PRINT".": NEXT XA,YA
680 RETURN
690 REM===TOUR DE JEU========
700 GOSUB 660
710 LOCATE 22,1: PRINT"QUI AGIT ?";
720 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 720
730 IF ASC(A$)<65 THEN 720
740 P$=A$: I=ASC(P$)-64
750 IF I>5 THEN 660
760 IF PV(I)<=0 THEN LOCATE 25,6: PRIN
T"IL EST MORT!": GOTO 700
770 IF V(PX(I),PY(I))=4 THEN V(PX(I),P
Y(I))=2: VS(I)=INT(VS(I)/2)
780 LOCATE 22,1: PRINT N$(I)" EST A"
790 LOCATE 22,2: PRINT"VOS ORDRES "J$
800 LOCATE 25,4: PRINT"VISION :"VS(I)
810 LOCATE 25,5 : PRINT"AUDIO  :"AU(I)
820 LOCATE 25,6 : PRINT"% R.TIR:"DT(I)
830 LOCATE 25,7: PRINT"PV      :"PV(I)
840 LOCATE 25,8 : PRINT"ACTION :"
850 A$=INKEY$: IF A$="" THEN LOCATE XJ
(I),YJ(I) : PRINT" "
860 IF A$<>"" THEN V(XJ(I),YJ(I))=0: L
OCATE XJ(I),YJ(I): PRINT" ": GOTO 890
870 LOCATE XJ(I),YJ(I) : PRINT"@": GOT
O 850
880 LOCATE XJ(I),YJ(I): PRINT" ": V(XJ
(I),YJ(I))=0
890 REM
900 IF A$="V" THEN ST=1: LOCATE 24,12:
 PRINT"ST="ST
910 IF ST<>1 THEN 950
920 FOR I=1 TO 5: PX=XJ(I):PY=YJ(I)
930 GOSUB 1160
940 NEXT I: ST=0: GOTO 710
950 IF A$="S" THEN LOCATE XJ(I),YJ(I):
 PRINT"@": GOTO 1040
960 IF A$="A" AND INT(V(XJ(I),YJ(I)-1)
)=0 THEN  YJ(I)=YJ(I)-1: GOTO 1040
970 IF A$="Z" AND INT(V(XJ(I),YJ(I)+1)
)=0 THEN YJ(I)=YJ(I)+1: GOTO 1040
980 IF A$="K" AND INT(V(XJ(I)-1,YJ(I))
)=0 THEN XJ(I)=XJ(I)-1: GOTO 1040
990 IF A$="L" AND INT(V(XJ(I)+1,YJ(I))
)=0 THEN XJ(I)=XJ(I)+1: GOTO 1040
1000 REM IF A$="O" THEN PX=XJ(I): PY=Y
J(I) : GOSUB 1030
1010 IF A$="W" THEN GOTO 1070
1020 REM IF A$="F" THEN 1320
1030 LOCATE XJ(I),YJ(I): PRINT CHR$(I+
64): V(XJ(I),YJ(I))=2 : GOTO 850
1040 LOCATE XJ(I),YJ(I): PRINT CHR$(I+
64): V(XJ(I),YJ(I))=2
1050 PX=XJ(I): PY=YJ(I) : GOSUB 1160
1060 GOTO 1320
1070 REM-AUDIO------------
1080 DS=INT(SQR(((XJ(I)-XE)^2)+((YJ(I)
-YE)^2)))
1090 IF DS<=AU(I) THEN LOCATE 25,8: PR
INT "BRUIT !!!!": GOTO 1110
1100 LOCATE 25,8 : PRINT"SILENCE"
1110 LOCATE XJ(I),YJ(I): PRINT CHR$(I+
64)
1120 LOCATE 25,10: PRINT"<ESPACE>"
1130 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1130
1140 DS=0: GOTO 1320
1150 REM--------------
1160 REM-RECHERCHE VISUELLE
1170 RESTORE: SM=0: M$="."
1180 FOR K=1 TO 8: READ A,B:FOR H=1 TO
 VS(I)
1190 IF PX+(A*H)<2 OR PX+(A*H)>19 THEN
 1270
1200 IF PY+(B*H)<2 OR PY+(B*H)>19 THEN
 1270
1210 IF V(PX+(A*H),PY+(B*H))=1 THEN H=
VS(I): GOTO 1280
1220 IF V(PX+(A*H),PY+(B*H))=2 THEN H=
VS(I): GOTO 1280
1230 ZX=INT(RND(1)*100)+1
1240 IF V(PX+(A*H),PY+(B*H))=3 AND ZX<
=DT(I) THEN LOCATE XE,YE: PRINT"#" :PV
=PV-1: LOCATE 25,10: PRINT"TOUCHE ! PV
:"PV: H=5: K=8: GOTO 1280
1250 IF V(PX+(A*H),PY+(B*H))=3 AND ZX>
=DT(I) THEN LOCATE XE,YE: PRINT"#" : L
OCATE 25,10: PRINT"RATE ! PV:"PV: H=5:
 K=8: GOTO 1280
1260 LOCATE PX+(A*H),PY+(B*H): PRINT M
$
1270 NEXT H
1280 NEXT K
1290 '
1300 IF SM=0 THEN SM=1:RESTORE: M$=" "
: GOTO 1180
1310  RETURN
1320 REM---DEP DE L'ASSASSIN---
1330 IF PV<=0 THEN LOCATE XE,YE: PRINT
"+": LOCATE 25,20: PRINT"BRAVO!": END
1340 GOSUB 660
1350 LOCATE 22,1: PRINT"VOTRE ADVERSAI
RE"
1360 LOCATE 22,2: PRINT"SE DEPLACE..."
1370 ZZ=INT(RND(1)*8)+1: RESTORE
1380 FOR I= 1 TO ZZ: READ A,B: NEXT I
1390 AA=A: BB=B
1400 PX=XE+A: PY=YE+B
1410 IF V(PX,PY)<>0 THEN GOTO 1370
1420 GOSUB 550
1430 IF SF=0 THEN 1480
1440 FOR I = 1 TO 5
1450 IF XJ(I)=PX+(A*H) AND YJ(I)=PY+(B
*H) THEN PV(I)=PV(I)-1: LOCATE XJ(I),Y
J(I): PRINT"*"
1460 IF PV(I)<=0 THEN V(XJ(I),YJ(I))=0
1470 NEXT I
1480 IF V(XE+AA,YE+BB)=0 THEN LOCATE X
E,YE: PRINT" ": V(XE,YE)=0: XE=XE+AA:
YE=YE+BB: V(XE,YE)=3
1490 IF SF=1 THEN LOCATE XE,YE: PRINT"
#"
1500  GOSUB 550
1510 IF SF=1 THEN SF=0 : GOTO 1320
1520 GOTO 700
```



JEUX POUR MICROS

L'HISTOIRE ET LES JEUX

Un travail phénoménal! C'est la réflexion qui vient spontanément à l'esprit de celui qui découvre les trois programmes de jeux d'aventure rassemblés sous ce titre. Ils abordent les thèmes suivants: "Le Moyen Age et le Graal", "Louis XIV et le Grand Siècle" et "La Révolution française". Le terrain sur lequel évolue votre personnage est le plus souvent vu en plan. Comme dans la série des *Ultima* pour la première période abordée, "Le Moyen Age et le Graal". De manière plus simple dans les rues de Paris sous Louis XIV et la Révolution.
A chaque rencontre correspond une épreuve. Chaque épreuve est un jeu. Il y en a 103: anagrammes, mots-mêlés, jeux d'adresse, traduction ancien français-français moderne, Tour de Hanoï, Taquin, jeux de déduction, casse-tête, jeux d'observation (type *Memory*), rébus, dominos, jeux de connaissance, labyrinthes, jeux de lettres. On n'en finirait pas d'énumérer tous les petits jeux que cette grande épopée historique met sous nos pas. Bien souvent, dans les jeux de connaissance, il faudra faire appel au manuel de 176 pages qui accompagne les deux disquettes de jeu. Pour le joueur qui n'est pas historien, c'est le seul moyen de donner une réponse à des questions du type "*Qui était le précepteur de Louis XIV ?*"...A chaque bonne réponse, réussite au jeu ou résolution de casse-tête, le joueur gagne un objet, qui se révélera utile peu de temps après.



Les premiers pas dans l'un quelconque des trois univers proposés donnent plutôt l'impression d'être en présence d'un exercice scolaire. Mais peu à peu, avec la nécessité de trouver du ravitaillement, de collecter des objets, avec cette errance propre aux longues quêtes, le sentiment d'aventure apparaît et s'impose. Les aventures proposées ne sont sans doute pas faites pour celles et ceux qui ont vaincu les grands jeux de rôle, les *Ultima*, les *Wizardry* et autres *Sorcellerie*. Bien évidemment, non. Mais l'essentiel est que le plaisir de jouer soit présent. Et il est au rendez-vous!

EN BREF

cassettes (295 F) pour Thomson MO5 et MO6 et disquettes (295 F) pour Thomson TO 8, 9 et 9+. Edité par Free Game Blot. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

SUPER SKI

Une bonne simulation, quoique simplifiée, des différentes disciplines du ski: slalom géant, descente, saut. A jouer seul ou à plusieurs. Les chutes et les fautes de porte en slalom pénalisent le joueur sous forme de points, mais ne conduisent pas à l'élimination.



EN BREF

disquette (180F) pour Amstrad CPC. Edité par Microids.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

HAN D'ISLANDE



Cette adaptation du roman de Victor Hugo est livrée avec une cassette audio tirée des émissions de France Culture à ce sujet. L'histoire a pour cadre la Norvège du XVIIᵉ siècle. Une ravissante jeune fille, Ethel, et son père, Shumaker, sont séquestrés au château de Munckholm, faussement accusés d'un crime d'Etat. Ordoner, courageux chevalier que vous incarnez, amoureux fou d'Ethel, tente tout ce qu'il peut pour les arracher à leur geôle et prouver leur innocence.

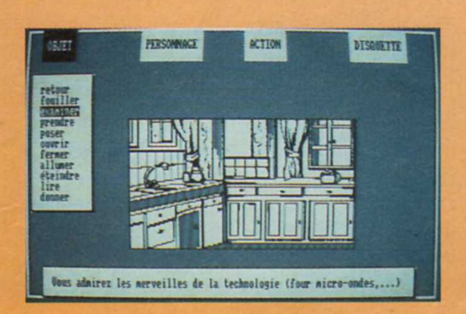
Ce qu'il réalisera s'il trouve la cassette en recelant la preuve. Celle-ci est entre les mains de Han, terrible et sanguinaire bandit qui vit en ermite au fond d'une grotte, ne se nourrissant que de sang humain en la compagnie d'un ours. Si le classicisme d'un thème est plutôt un gage de qualité, encore faut-il que le logiciel soit à la hauteur de l'ambition affirmée. *Han* risque de décevoir un peu les amateurs d'aventures conduites avec la vivacité d'un roman. La procédure de saisie d'un texte au clavier est classique et ne permet pas, en l'occurrence, de se sentir vraiment au cœur de l'action. Cela dit, les animations graphiques apportent une originalité: l'ordre "est" ou "ouest" pour se déplacer donne lieu à un glissement latéral de l'image, du plus bel effet. Un petit plus qui ne suffit pas à combler le manque de sentiment d'aventure.

EN BREF

disquette (220 F) pour Amstrad CPC. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

PROFESSION DETECTIVE

Un polar, en noir et blanc, style années 50, avec le ton du privé à la Bogart. Les autres, à la culture plus télé, penseront à Joe Mannix ou à Mike Hammer. Dans tous les cas, *Profession Detective* est une excellente enquête-aventure, avec une gestion d'écran déconcertante de sobriété et d'efficacité.
Quatre cases au sommet de l'écran (objet, personnage, action et disquette) que le joystick choisit facilement. On clique, et la liste des possibilités relatives à l'icone choisi apparaît. Avec "objet", la dizaine de verbes utiles (fouiller, prendre, ouvrir, allumer, etc). Un coup de manche vers le bas, pour choisir le bon verbe, re-clic et l'action s'accomplit. Les dessins s'affichent, comme dessinés au crayon noir, avec ombres et clairs-obscurs. Super! L'histoire? Simple. Un gamin de douze ans s'est fait enlever. Le fils de Jim Pez! Oui, le milliardaire. Stuart Gribble (c'est vous) enfile son pardessus et l'aventure commence! Un bon conseil: avant de sortir, fouillez soigneusement votre propre bureau!

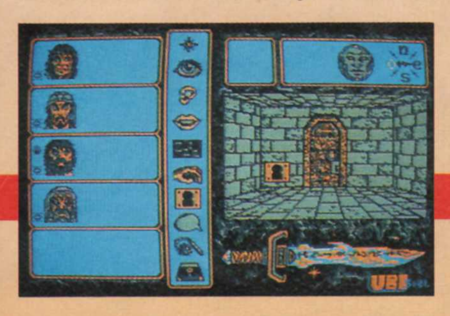


EN BREF

deux disquettes (249 F) pour Amstrad CPC. Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LE MAITRE DES AMES

La naissance d'un jeu de rôle complet sur micro-ordinateur est toujours une bonne nouvelle. Surtout lorsqu'il est réalisé avec soin. Les auteurs du *Maître des Ames* ont choisi le classicisme: un donjon, des monstres et une équipe de quatre personnages (guerrier, magicien, clerc et voleur). Leurs caractéristiques sont elles aussi classiques: force, intelligence, sagesse, vie, dextérité, charisme. *Donjons & Dragons* est passé par là! Il ne faut cependant pas croire que le classicisme sur micro est chose facile. Quitte à donner dans le classique, il faut le faire parfaitement et complètement. Sinon, le risque de tomber dans la caricature est grand. Cela est



souvent arrivé. *Le Maître des Ames* tient la route (ou plutôt le tunnel). La qualité de la gestion du jeu à l'écran est un autre facteur déterminant dans le plaisir de jouer. Dans ce domaine, la demi-mesure est rare entre la séduction et le découragement, surtout dans ces jeux complexes que sont les jeux de rôle. Heureusement, l'esprit "souris" est lui aussi passé par là, et le système d'icones proposé est pleinement réussi: à l'aide du joystick et de son bouton, vous cliquez sur le personnage que vous désirez faire agir (une petite flamme apparaît à côté de son visage), vous sélectionnez par exemple l'icone "œil", et vous pouvez promener une copie de cet œil dans la salle où se trouve votre équipe de personnages. A vous de cliquer sur les endroits qu'il vous semble bon d'observer. Attention, chaque personnage n'a pas les mêmes chances de découvrir un passage secret ou un bouton dissimulé! C'est le principe même des jeux de rôle. Le voleur a plus de chance que le guerrier. Il en ira de même pour la lecture d'une inscription murale: là où le guerrier ne voit que signes cabalistiques (affichage de "runes"), le magicien lit l'information en clair. Les autres icones remplissent leurs fonctions: l'oreille pour écouter; la serrure pour crocheter; la main pour prendre, etc. L'envie de jouer est là, bien là, et c'est sans doute le meilleur compliment que l'on puisse faire au *Maître des Ames*.

EN BREF

disquette (195F) pour Amstrad CPC, Atari ST (259F) et PC ou compatibles (259F). Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

BOB MORANE (Version chevalerie)



"*Commandant Morane, votre mission est d'empêcher l'Ombre Jaune de s'emparer du saint suaire afin de devenir pape et de modifier le cours de l'histoire. Cette lutte est capitale pour l'humanité. La Patrouille du Temps compte sur vous...*"

Voilà en tout et pour tout ce qui vous est offert en guise de scénario! Pauvre Bob Morane! L'Ombre Jaune, l'incarnation du Mal, contre qui Bob Morane lutte sans trêve, n'est sans doute plus que l'ombre d'elle-même pour fomenter des plans aussi nuls! Si l'idée n'effleura personne de prendre au sérieux, au premier degré, le héros de Henri Vernes, même s'il offrit des frissons d'aventures aux ados des années 60, personne ne pouvait non plus penser qu'il deviendrait la marionnette de telles inepties. Les amateurs de jeux de rôle et d'aventure apprécieront.
Quant au jeu, qui, soit dit en passant, se déroule sur un tiers de l'écran, il se résume à cogner sur des monstres, à coups de joystick, dans des souterrains. Les plus critiques reconnaîtront cependant que l'animation et les graphismes sont réussis. La boîte de jeu contient un livre au format de poche, contenant un roman, une BD et une aventure à options.

EN BREF

disquette (225 F) pour Atari 520 ST, Thomson MO6, TO8, TO 9 et 9+, Amstrad CPC Edité par Infogrames.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

E.X.I.T.

E.X.I.T. est un jeu d'aventure et d'exploration de qualité. Le scénario est simple : votre vaisseau interplanétaire vient de tomber en panne dans une zone d'attraction inconnue, et vous êtes contraint d'atterrir sur une bien étrange planète...Le but du jeu n'est pas indiqué, mais comme il va de soi en pareilles circonstances, il ne peut être que de s'échapper. Ce qui n'est



pas sans rappeler l'hallucinante série télé *Le Prisonnier* ("Bonjour chez vous!").
D'autres détails confirment cette approche. Par exemple, la pratique d'un jeu s'apparentant à un jeu d'adresse... sans en connaître la règle. On découvrira à ses dépens qu'il ne faut jamais faire feu sur les carrés rouges d'un damier, mais, au contraire, éliminer tous les bleus, blancs et jaunes ! La partie exploration et collecte d'objets se déroule dans un espace étrange qui, sans être vraiment beau, présente un charme un peu mystérieux.
Pour jouer, il faut déplacer une petite main sur l'écran, à l'aide de la souris ou du joystick. La "main" que vous dirigez est surprenante à plus d'un titre : elle se referme délicatement sur les objets que vous désirez prendre, avec un mouvement d'un réalisme toujours fascinant, et les dépose dans votre "sac", à gauche de l'écran; elle pianote d'impatience quand vous ne faites rien. Vous pouvez aussi la diriger vers trois icones : "disquette", pour sauvegarder la partie en cours ou rappeler une ancienne; "bouche", pour boire et manger; "traces de pas" pour se déplacer. Un des défauts de bon nombre de jeux d'aventure est d'incruster l'image d'un objet une fois le fond affiché. Avec ce que cela suppose de défauts. Eh bien, pour une fois — et c'est assez rare pour être signalé — vous ne devinerez pas toujours les objets qu'il est possible de prendre. Les objets qui peuvent être ramassés font corps avec le dessin. Ainsi, certaines plantes, devant lesquelles on est passé plusieurs dizaines de fois sans leur porter une attention particulière, portent en fait des fruits comestibles !

Autre sujet d'étonnement et d'agrément, les objets se complètent les uns les autres : en un endroit vous découvrez une manivelle, puis, plus loin, l'objet auquel elle peut s'adapter. Il ne reste plus qu'à prendre la manivelle avec la main et à l'adapter à l'objet pour qu'il se mette à fonctionner. Sûrement pas évident à programmer ! Le renouveau du jeu d'aventure passera sans doute par là.
On se prend à rêver d'outils permettant de construire des objets. Une voie dans laquelle s'était engagé le fabuleux *Robot Odyssey* (voir *J&S* n° 31), mais qui resta sans successeur. Nous avons apprécié ce jeu tranquille, où l'aventurier part d'un niveau zéro de connaissance pour maîtriser peu à peu son environnement. Comme toujours, ce type de jeu s'adresse à des joueurs plutôt calmes, qui apprécient les longues explorations.

EN BREF

cassette (140 F) ou disquette (180 F) pour Amstrad CPC, Atari ST (259 F) et PC ou compatibles (259 F). Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

RX 220

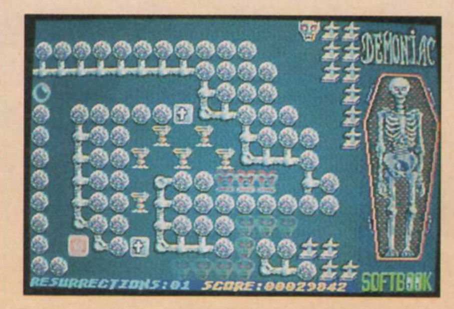
Vous guidez un robot sur un terrain vu en coupe, sorte de grand labyrinthe vertical truffé de pièges. A l'approche des adversaires, le bouton du joystick fait office de gâchette. Au moindre contact avec des éléments dangereux, vous explosez. Vous avez trois "vies" au terme desquelles vous reprenez le jeu au point de départ. Ce thème, quoique totalement dénué d'originalité, aurait pu être traité de manière amusante ou surprenante. Comme ce fut le cas pour l'excellent *Bubble Ghost* (voir *J&S* 48). Mais ici, le mélange des ingrédients du genre ne prend pas.



EN BREF

disquette (180F) pour Amstrad CPC. Edité par Microids.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

DEMONIAC



Voilà un jeu qui porte son nom à ravir ! Démoniaque est un bon qualificatif pour cet arcade-aventure proposant plus de cent tableaux tous aussi monstrueux les uns que les autres. Vous guidez au joystick une sorte de globule doté du pouvoir de pousser des blocs de pierre et de faire feu. Vous pousserez les blocs de pierre pour atteindre, dans ces dédales vus en plan, des sacs

d'or et autres trésors. Comme il se doit, les trésors sont protégés par des monstres, présentés ici sous la forme de masques hideux qui se déplacent à grande vitesse et vous détruisent au moindre contact. Le seul moyen de leur échapper est de les bloquer derrière des pierres que vous aurez judicieusement poussées ou de les détruire.
Ici, la manière de faire feu sur les adversaires est bien différente de celle des jeux d'arcade classiques : votre projectile peut être assimilé à un "paquet" d'énergie lancé en ligne droite derrière vous lors d'un déplacement. Il ne disparaît pas au premier contact, contrairement aux projectiles classiques des jeux d'arcade, mais rebondit indéfiniment sur les parois qu'il touche ! Tout monstre venant à sa rencontre est détruit. Si la colonne sur laquelle circule le va-et-vient d'énergie vous semble mauvaise pour piéger les monstres, il suffit d'en modifier l'emplacement. Rien de plus simple : il suffit de placer votre personnage sur son chemin, de l'absorber et de le placer ailleurs.
Les règles proposées sont simples mais se combinent agréablement pour former un jeu d'une grande richesse. Au début de chaque tableau, l'impression dominante est que la réalisation de l'objectif (prendre les trésors) est vraiment impossible ! D'échec en échec, une solution se profile, s'améliore, pour conduire finalement à la réussite. Tout cela est remarquablement animé, soigneusement documenté par une douzaine de pages. Un jeu d'arcade-aventure intelligent et ne nécessitant que peu d'adresse.

EN BREF

disquette (180F) pour Amstrad CPC. Edité par Softbook.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



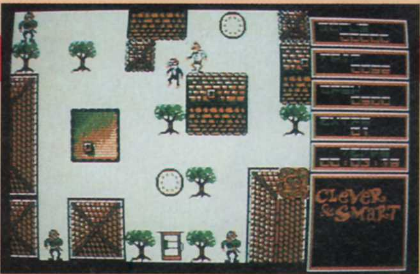
7 ANS DE REFLEXION, 8, 9...

JEUX POUR MICROS

CLEVER & SMART

Difficile de jouer avec Clever et Smart, les deux héros que le joueur doit guider au joystick dans les rues d'une ville vue en plan (et dans les égouts) afin de délivrer un hypothétique "Dr Bactérie", pris en otage par un groupe terroriste nommé H.E.R.E.

Sans doute le jeu souffre-t-il un peu de la traduction. L'idée de pouvoir choisir dès le début du jeu entre des commentaires en anglais, français et allemand est excellente, et l'effort de l'éditeur doit être salué. On reste cependant aussi perplexe qu'amusé devant le "*tu t'as empiffré, tu brises*" (sans doute parce qu'on doit "casser" un billet ?) ou encore de cet "*en outre*" qui fait office d'inventaire !



EN BREF

disquette (120 F) pour Amstrad CPC. Edité par Ibanez Ediciones, Magic Bytes et Infogrames.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

L'ANNEAU DE ZENGARA

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, la première étape que doit effectuer le joueur est la création de son personnage. Le joueur lui choisira d'abord un nom, puis un type d'activité ou d'origine. Le personnage sera guerrier, magicien, elfe, voleur, chevalier, nain, clerc ou tinigen. Ensuite, le joueur sera invité à préciser ces caractéristiques physiques et psychiques : force, intelligence, sagesse et dextérité. En modifiant la répartition des points dans les différentes caractéristiques, les pourcentages de réussite s'affichent automatiquement. Par exemple, en augmentant les points de force, vous verrez croître le pourcentage de réussite à l'escalade et au lancer de grapin...et diminuer la capacité de convaincre et de repérer un piège ! Une fois le personnage "construit" et sauvegardé, il peut entrer en jeu. La partie haute de l'écran est réservée à trois lignes de texte, ce qui est bien et plutôt rare dans les jeux de rôle sur micro, qui nous ont habitués à beaucoup moins. La partie centrale est classiquement consacrée à l'image du lieu abordé, et la partie basse à une barrette comprenant dix-neuf icones, à manœuvrer de préférence avec les touches flèches. Vous cliquerez sur l'icone choisi avec la souris. Si la procédure est identique à celle du jeu *Fer & Flamme*, présenté par le même éditeur, le lien entre les deux jeux ne s'arrête pas là: il est possible de transférer un héros de *Fer & Flamme* pour le faire vivre dans *L'Anneau de Zengara*. Cette fonction à elle seule donne tout son sens au terme de jeu de rôle, puisque l'une des caractéristiques de ces jeux est de pouvoir réutiliser un personnage ayant acquis de l'expérience dans d'autres aventures.



EN BREF

cassette (150 F) ou disquette (195 F) pour Amstrad CPC, Atari ST (259 F) et PC ou compatibles (259 F). Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA CHOSE DE GROTEMBOURG



Le premier contact avec ce jeu d'aventure classique n'est pas très bon. Ce ne sont pourtant pas les images de qualité qui manquent, ni leur quantité (elles occupent 300 Ko de mémoire sur la disquette). Ce n'est pas non plus l'idée de base du scénario qui fait défaut. Il prend racine dans l'horreur et le comique macabre : vous venez de découvrir votre femme assassinée dans des conditions horribles, dans sa cuisine, la main tranchée gisant sur le carrelage ! A vous bien sûr de découvrir le responsable de cette abomination. Votre enquête dans le voisinage vous conduit chez les voisins : dans leur villa, une scène analogue vous attend ! Un monstre rôde dans le village.

Alors quoi ? Que manque-t-il dans le jeu ? La réponse est simple pour qui aborde le jeu : c'est la possibilité de faire quelque chose par soi-même ! Quoi que vous tapiez, le programme répond (c'est bien !), mais le plus souvent par une plaisanterie. Pendant plusieurs heures, nous avons ainsi erré en essayant tout (jusqu'aux pires horreurs !), sans progresser suffisamment pour trouver la gratification nécessaire à la poursuite du jeu. C'est toute la différence entre un bon synopsis (l'idée de base) et un bon scénario ! L'idée est alléchante, mais son contenu est hélas trop faible.

EN BREF

cassette (140F) ou disquette (180F) pour Amstrad CPC, Atari ST (259F) et PC ou compatibles (259F). Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

WESTERN GAMES



Tout nouveau venu dans ce village de western doit se soumettre à une série d'épreuves "spéciales" : le bras de fer, le tir à la bière, le cracher de chique, la danse et la traite des vaches. L'idée est aussi amusante que les graphismes et les animations présentés, mais la traduction, aie aie aie !

Pour jouer au bras de fer "*cela se passe en mouvant la manivelle toujours vers le bas quand le champ d'indication moyen se trouve dans une possible phase puissante*". A vous de jouer ! Autant dire que tous les atouts ne sont pas de votre côté. A force de persévérance, on y parvient tout de même. Le jeu de la chique est le plus amusant, mais ne justifie sans doute pas l'achat du jeu.

EN BREF

disquette (120 F) pour Amstrad CPC. Edité par Micro Partner.
accessibilité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷



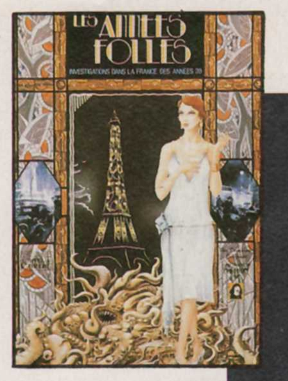


78 - 88

DIX ANS D'EDITION

JEUX DESCARTES





LES ANNEES FOLLES

Dernières nouvelles des années 20 : l'Innommable atteint la France ! Adversaires de Cthulhu, précipitez-vous ! N'oubliez surtout pas de vous munir des "Années Folles", où tout vous est expliqué sur ce drôle de peuple que forment les Français; où vous attend le Guide de Paris, qui vous permettra de vous retrouver dans cette capitale étrange comme si vous y étiez né ! Avec, enfin, toutes les instructions nécéssaires pour mener campagne contre l'Indicible...

Un livret-documentation. Un livret-guide. Un scénario. Des accessoires de jeu.

MARS 88



SUPREMATIE

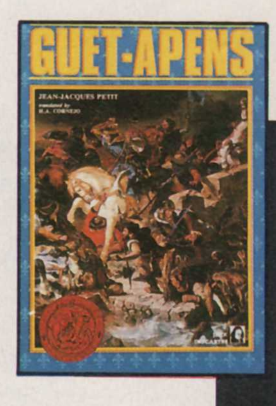
Vous n'en avez jamais douté : le Maître du monde, c'est vous. Sans doute vous faudra-t-il passer par de délicates étapes; difficiles compromis économiques, douloureux choix stratégiques, tractations tortueuses, douteuses, machiavélique... mais le leadership mondial est au bout du chemin avec, peut-être, le grade envié de "Général 5 étoiles" : ou comment résister à la tentation de l'arme nucléaire.

Jeu de société stratégique, économique et tactique pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans.

JEUX DESCARTES









STAR WARS

Seule l'Alliance Rebelle, composée d'une poignée d'hommes courageux, lutte encore pour mettre fin à la tyrannie de l'Empire...Membre de la Rebellion, votre combat sera sans merci, sur toutes les planètes, sabre-laser à la main, droïdes aux cotés, courage en sus.
"Que la Force soit avec vous..."

Jeu de rôle pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

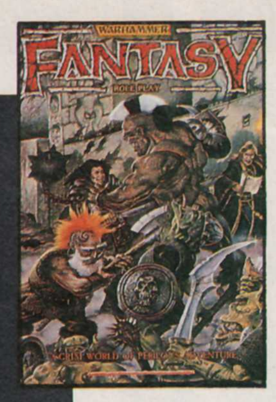
JEUX DESCARTES



AVRIL 88

JEUX DESCARTES: LA FARCE TRANQUILLE,





WARHAMMER

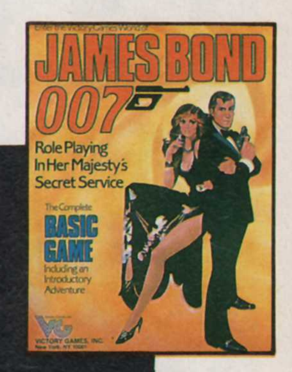
Le ''Vieux Monde'' ! A la surface duquel s'épanouissent d'opulentes cités, de luxuriantes forêts hantées par les Elfes, de vertigineux sommets où Nains et Gobelins s'affrontent sans répit. Mais une ombre s'étend sur ce monde : la main corruptrice du Chaos...

Jeu de Rôle d'Héroïc-Fantasy - à partir de 12 ans.

JEUX DESCARTES

MAI 88

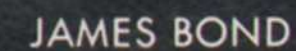
JEUX DESCARTES

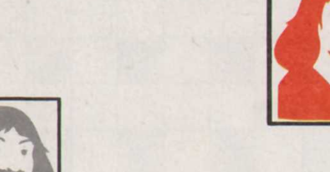


JAMES BOND

L'espionnage, les gadgets, le suspens, les formidables poursuites, les cascades, les étranges et puissants ennemis y sont le ''pain quotidien'' de James Bond et de ses alliés, Félix Leitas, Anya Amasota, Tiger Takana ou de l'agent secret que vous aurez su créer de toutes pièces.

Jeu de rôle : boîte de base avec livret de règles illustré et aventure solo.





JUIN 88

JEUX DESCARTES

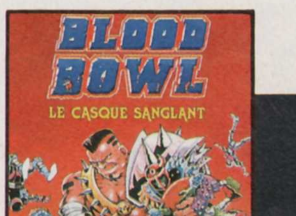
GUET-APENS

La France a beau vivre sous le règne de Saint Louis, les routes ne sont pas très sûres. Le chevalier Ansiau, en route pour le tournoi de la Saint Martin, profite de l'escorte de Maître Besnard, riche marchand de la bonne ville de Lyon, pour voyager en toute sécurité. Cependant, à la sortie de la forêt de Puy-Lalande, le célèbre brigand Closœil guette...

Jeu de simulation historique avec figurines, pour 2 joueurs.



MARS 88



JEUX DESCARTES

BLOOD BOWL

''Bonsoir amis sportifs et bienvenue dans l'Arène Sanglante''. Prenez deux équipes de onze guerriers musclés, à moitié fous et assoiffés de sang. Couvrez-les d'armures, hérissez-les de pointes acérées et placez-les sur deux lignes face à face. Placez un pauvre petit ballon innocent au centre du terrain, entre les deux équipes, et soufflez dans le sifflet... Attention : Ecartez-vous !

Jeu de société tactique pour 2 joueurs à partir de 10 ans.



JANVIER 88

MAIS LE JEU SERIEUSEMENT EXCITANT!

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les vingt-huit mots cachés ?
On peut, ici, conjuguer.

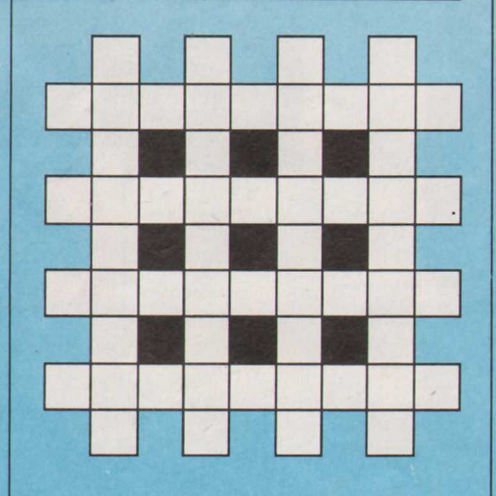
- I G O T
C H O R - E
M A - I S T E
- A L O T
S I - E X
M A N - E L L E
P A S S I -
S Y - P H E
L A - E N T
D I - R E S E

LES ANAGRAMMES CROISEES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal :
1. E E I O P R R S T (4)
2. A B E I L R S T U (3)
3. A E E E I P P R T (2)
4. A C E E I N R S T (6)

Vertical :
1. A A C D E E L R S
2. A E E G M N R T U (3)
3. A E E I P R R S T (3)
4. A D E E I N R S T (4)



LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, PUROTIN scrabble sur les lettres de MANES, et NUISONS sur celles de TARIFES.

PUROTIN + M =
PUROTIN + A =
PUROTIN + N =
PUROTIN + E = (***)
PUROTIN + S =

NUISONS + T =
NUISONS + A =
NUISONS + R =
NUISONS + I (**)
NUISONS + F =
NUISONS + E =
NUISONS + S =

Les astérisques signalent le nombre des solutions multiples.

MINI-TIRAGES

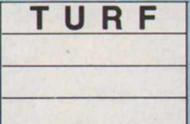
Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjugue pas.)

GARNI + I =
VRAIE + T =
MECHE + L =
DIANE + A =
LUFFA + I =
CIRON + B =
BIGUE + N =
NOTER + B =
BRIOS + F =
MURIE + B =

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

FUME
PIPE



TURF
PARI

POIL
VELU

FUITE
EVADE

CHOPE
BIERE

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E E I L S T V : Aucune chaîne ne .... cette manifestation ....

A E G I L N R S : Le rabatteur vient de .... un ....

A E I I M M N S : L'........ exerce encore une .... complète dans certaines régions reculées

B C E E I N O S T : Les .... réprouvent toute ....

A B C E I J O T : J'........ au .... que son argument n'était pas fondé



LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	E	P	A	T	A	N	T	E	
?	L	A	M	E	L	L	E	S	
?	E	C	L	A	I	R	C	I	
?	R	E	B	O	N	D	I	S	
?	M	I	R	E	P	O	I	X	
?	P	O	U	L	A	R	D	E	
?	R	E	C	E	S	S	I	F	

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, LAI, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord M, puis S, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la fillière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	L	A	I						
M									
S									
A									
E									
M									
H									

Solutions page 116

UNE NOUVELLE FEUILLE DE PERSONNAGE

A l'usage, nous avons progressivement modifié la feuille de personnage fournie dans Mega 2 pour arriver à une formule plus "compacte". Elle oblige à écrire un peu petit, mais regroupe de manière plus rationnelle un plus grand nombre d'informations que voici !

• Principales innovations : d'une part la grille des points perdus ou dépensés, qui permet de tenir à jour l'état du personnage dans les caractéristiques pouvant varier (et ce sans griffonner sur la grille des dix caractéristiques); d'autre part une échelle équivalente permettant de suivre et se remémorer l'état des blessures en cours de partie. Ces deux critères sont utiles au joueur qui désire se rendre bien compte de l'état du personnage, afin de le jouer de manière plus réaliste. Le rappel d'autres informations (pouvoirs psi, fiches d'armes) est destiné, lorsqu'on utilise toutes les règles optionnelles, à soulager un peu le MJ. Le joueur ayant les indications nécessaires sur ses possibilités, lance directement les dés adéquats, annonce ses résultats, sans obliger le MJ à consulter les tables à chaque opération : cinq joueurs ou plus, la rapidité et la qualité du jeu y gagnent sensiblement !

• Valeur des personnages et échelon de la mission.

Messager Galactique ! Voilà un titre que l'on peut porter avec fierté, même si sa signification n'est guère connue que des Mega eux-mêmes et d'une poignée d'hommes à travers l'espace, pontes de l'Assemblée Galactique, Terriens chanceux, et quelques autres... Qui peut se vanter de combats si épiques, d'énigmes nébuleuses résolues, de sauvetages d'univers entiers ? Cette activité nécessite un vif intellect, une volonté puissante, un sens de l'à-propos hors du commun. *Mega* étant un jeu où finalement la mortalité est moindre que dans d'autres jeux de rôle, il n'est pas rare que se côtoient des messagers de diverses valeur ou expérience. Et si un stagiaire et un command-operator mangent à la même table et rient aux mêmes plaisanteries, ils ne vivent généralement pas les mêmes missions. Quelques Mega de haut niveau se sont ainsi penchés sur le problème, et en ont conçu non pas vraiment une hiérarchie, mais une échelle de valeur permettant d'éviter les incohérences...

Notes:

Non retenu: mieux vaut tirer un nouveau personnage; celui-ci n'irait pas loin.

Haut-superviseur: les Hauts-superviseurs n'interviennent souvent qu'en cas d'impérative nécessité, préférant déjà se conduire comme des consultants.

Sage-Consultant: Arrivé à cette valeur, le personnage, las des combats épiques et des énigmes nébuleuses, quitte le service actif pour se consacrer au jeu plus subtil des relations diplomatiques avec l'AG, ou auprès des planètes extérieures... Le joueur, de peur de s'ennuyer, se tire un autre personnage.

• Equilibrer : Pour équilibrer les personnages et la mission, le rédacteur du scénario devra le concevoir pour cinq ou six Mega du degré le plus bas correspondant à l'échelon de la mission. Par exemple, six Command-Operators pour une mission d'échelon C. Le dosage se fait moins par la puissance des ennemis que rencontreront les Mega que par la complexité de l'intrigue, par la sophistication du plan que les Messagers vont devoir mettre sur pied pour en venir à bout, ainsi que par le choix de l'équipement qui leur sera confié, et dont ils devront se servir à bon escient et au moment propice. Entre l'exploration tranquille d'un souterrain à la recherche d'un objet perdu et la course dans tout l'univers connu à la poursuite du mime-assassin Tmeln Zat, là est la différence entre une mission A et une mission D. Pendant le jeu, le MJ peut intervenir dans l'équilibrage, en modifiant le scénario en fonction de l'expérience du jeu de rôle que peuvent avoir les joueurs. Pour un scénario très faible, jouez autant que possible en temps réel, ne suspendant pas le temps pour permettre de longues discussions entre joueurs. Au contraire, si le scénario est plus élevé, utilisez le hasard (ou même certaines "erreurs providentielles" des joueurs) à l'avantage des personnages. La complexité du scénario ne peut être estimée que de manière subjective : linéarité de l'intrigue, histoires dans l'histoire, personnages ambigus, contraintes diplomatiques, rebondissements... Enfin, pour souligner l'importance d'une vaste opération, n'hésitez pas à souligner les actions qui se déroulent ou se sont déroulées parallèlement à l'aventure. Ainsi la prise de Theneb 3, planète extérieure, citadelle du théocrate fou Démious, a nécessité un an de préparation et de repérage pour cent trente Stagiaires et Renforts, d'infiltration et de sabotage pour trente Operators, Special-Operators et Majors, de trois Hauts-Superviseurs pour bloquer ses défenses psycho-analogiques, et de consultants auprès de l'Assemblée Galactique pour l'apport de huit bataillons de Gardes Galactiques lors de l'assaut final.

Total des points de la grille des caractéristiques	Degré perso	Dénomination	Echelon de la mission
100 ou moins	0	non retenu	
100 à 119	1	Stagiaire	A
120 à 139	2	Renfort	
140 à 159	3	Operator	B
160 à 179	4	Special-Operator	
180 à 199	5	Command-Operator	C
200 à 219	6	Major	
220 à 239	7	Haut-superviseur	D
220 à 259	8	Grand-Maître	
260 et plus	9	Sage-Consultant	

MEGA

SEXE :

PHOBIES :

HISTOIRE :

NOM DU PERSONNAGE	CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°

TAILLE	POIDS	NOTES :
APPARENCE	RÉPUTATION	VITESSE :
INTELLIGENCE mI	PERCEPTION mP	vue / ouïe / odorat / goût / toucher
DÉCISION mD	RÉFLEXE mR	Pt EX :
VOLONTÉ mVo	FORCE mF	nombre de d6 :
ÉQUILIBRE mE	VITALITÉ mVi	Pt Ex armes :
COMMUNICATION mC	ADAPTATION mA	At / Df
niveau psychique :	niveau physique :	

I	P	At	Df
D	R	GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT	
Vo	F		
E	Vi		
C	A		

POUVOIRS PSI

1 ☐ Empreinte astrale
2 ☐ Télékinésie
3 ☐ Télépathie
4 ☐ Lévitation
5 ☐ Corps éthéral

mise en transe réussie si: 1d100<Vo×4

Concentration= Vo×4= ....
Energie= Vo=........

Résistance au Transfert:
Rt= (pI×pVo×pE)×4
Transfert réussi si S4d6≥Rt
Chaque jet de 4d6 consomme 1pVo

APTITUDES	EN %	Exp.
BARATINER		
BIOLOGIE		
CAMOUFLAGE		
CHASSE		
CHIMIE		
COMÉDIE		
COMMANDER		
CONDUIRE		
CONVAINCRE		
CROCHETER		
DÉCELER DÉTAIL		
SON		
ODEUR		
GOÛT		
CONTACT		
DÉSAMORCER		
DISCRÉTION		
ÉLECTRONIQUE		
ÉQUITATION		
ESCALADER		
ÉVALUER		
GÉOLOGIE		
HISTOIRE-GÉO.		
INSTRUIRE		
MARCHANDER		
MÉCANIQUE		
MÉDECINE		
MÉMOIRE VISUELLE		
AUDITIVE		
OLFACTIVE		
GUSTATIVE		
TACTILE		
NAGER		
NAVIGUER		
PHYSIQUE-MATH.		
PÊCHE		
PICKPOCKET		
PILOTER		
PIRATER		
PISTER		
PSYCHOLOGIE		
REPÉRAGE		
REPÉRER LES PIÈGES		
SABOTAGE		
SÉDUIRE		
SE RENSEIGNER		
VIGILENCE		
	EN %	

APTITUDES DE COMBAT			
TIR VISE		« LANCER »	
INSTINCTIF		TIR D'ÉLITE	
PRÉC. PROJECTILE		PARADE	
JET		ESQUIVE	
ENTRAVE		CONTRE-ATTAQUE	

EQUIPEMENT	CA	CD

Pt Ex armes :

FICHE ARMES A FEU OU A RAYON — MEGA 2

Arme	Equipée de	Poids	Etat du chargeur initial	Etat du chargeur actuel	Munitions disponibles	Notes

lunette / vis laser / silencieux — Startron / bipied / bayonnette — Précision tir : / Tir instinctif :

FICHE ARMES BLANCHES — MEGA 2

Arme	C.A.	C.D.	M	m	At.s	Df.s	Parade	Expérience

At.s = At + M — At = (F + R)/2 (ambid) — At. — Df — Notes :
Df.s = Df + M — Df = (D + R)/2 — Y
Parade = (Dfs + CD) ÷ 3

Grille des points perdus ou dépensés (état actuel) :

	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
pF	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
pVi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
pVo	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
pE	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

LOCALISATION

Vitalité	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Crane	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
Abdomen	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Poitrine	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ventre	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bras gauche	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bras droit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jambe gauche	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jambe droite	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Main gauche	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
Main droite	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
Pied gauche	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
Pied droite	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐			

01-05, 06, 19, 09, 20-39, 40-49, 50-59, 80-84, 86-90, 60-69, 70-79, 90-94, 95-00

1/4, 1/2, 1, 1/2, 1/4, 1/2, 1/2, 1/4, 1/4

*Blessé :
1.3 : légère (cœur = †)
4.7 : tête = coma (S2d10 heures)
cœur = †
tronc = At-pVi, Def-pVi
jambe = incap. fuir
bras → Eng. = pVi-3 (perdus à ce coup)
main → incap. combat. −1d6 pVi/heure sans soins, incap. util. jusqu'à pVi = 1/2pVi de départ.
7 + : cœur et tête = †
tronc = hors combat, s'écroule
jambe → 2pVo/Tour pour rester debout, imp. fuir et se relever
main et bras → −1d6/round, tranché net si perte pVi > 10. Sinon inutilis. 1d20 semaines.
Choc : cœur < 7pVi = non mortel
−1d6 par jour sans soin
1d6 jours d'immob. membres touchés.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES ET LOGIQUES

Voici les réponses aux six épreuves des éliminatoires publiées dans les deux précédents numéros. Mais vous aviez certainement tout trouvé... non ?

A l'heure où vous lirez ces lignes, les résultats des éliminatoires, comme ceux du concours *J&S*, seront connus, les demi-finales se déroulant le 19 mars dans trente centres régionaux de France. Nous vous communiquerons le palmarès dans le prochain numéro.

Certains d'entre vous ont été surpris par la liste des prix publiée dans les précédents numéros de *J&S*. Ils ont confondu prix du championnat et prix du concours *J&S*. En fait, cette dotation n'est qu'un « bonus » supplémentaire pour les lecteurs de *J&S !*

Nous vous rappelons ces prix réservés à ceux qui ont répondu sur le bulletin découpé dans le dernier numéros de *J&S*.

Du 1er au 5e : une collection complète des livres de *J&S*.
(les sept livres parus — Editions du Rocher)
Du 6e au 15e : un abonnement d'un an à *J&S*.
Du 16e au 50e : le livre "50 jeux avec du papier et des crayons" de François Pingaud (collection *J&S* — Editions du Rocher).

D'autre part, si le gagnant final du championnat s'est qualifié par l'intermédiaire de *J&S*, il recevra le prix spécial *J&S* : un billet d'avion d'une valeur de 5 000 F sur les lignes d'Air France.

Mais bien entendu, tous les candidats concourrent également pour les prix du championnat que nous n'avions pas publiés dans le dernier numéro. La voici :

LISTE DES PRIX

Le deuxième championnat de France des jeux mathématiques et logiques donnera lieu à cinq classements individuels (professionnels, grand public, lycéens, collégiens 4e, 3e, collégiens 6e, 5e) et à deux classements collectifs (lycées et collèges). Au total, plus de 300 000 F de prix seront distribués. En particulier :

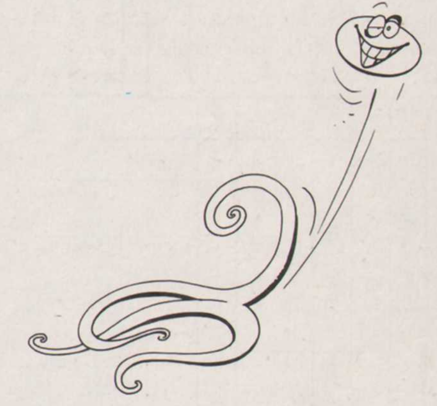
- 7 Systèmes Personnels (PS2) (dotation *IBM*)
- des logiciels et des centaines de livres (dotation *Hatier*)
- 5 collections offertes par *Encyclopaedia Universalis*
- 2 ordinateurs *Atari 520*
- des dizaines de calculatrices programmables *Hewlett Packard*
- 15 Atlas *Universalis*
- des dizaines d'abonnements à *Jeux & Stratégie, Science & Vie, Tangente*, etc.

Mais vous êtes certainement tous impatients d'avoir les solutions des éliminatoires *J&S*. Les voici.

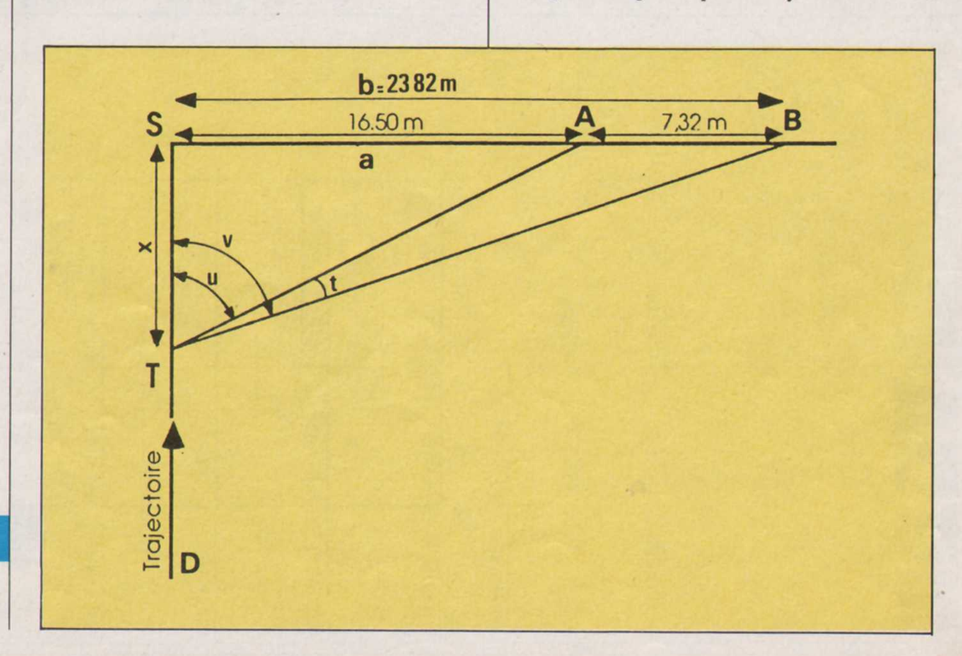


L'AILIER DE GÉNIE

On note A et B les extrémités des buts, et l'on pose :
$a = SA = 16{,}50$ m et
$b = SB = 23{,}82$ m.



On note u l'angle ATS, v l'angle BTS, et t l'angle ATB que l'on veut rendre minimum.
On a $t=v-u$,
et
$\tan(t) = (\tan(v) - \tan(u))/1 + \tan(v)\tan(u)$.
Or $\tan(u) = a/x$ et $\tan(v) = b/x$, donc
$\tan(t) = (b-a)/x+(ab/x)$
L'angle t, aigu, sera maximum si sa tangente est maximum, soit si $x + ab/x$ est le plus petit possible.
Comme le produit $x \times ab/x$ est constant, ceci se produit si $x=ab/x$ soit $x=1\,982$ cm.
Une solution plus élégante, géométrique, repose sur le fait que l'ensemble des points du terrain où l'on voit les buts sous un angle t constant est un arc de cercle passant par A et B. Plus l'angle t est grand, plus le rayon de ce cercle



est petit. Il faut donc trouver le plus petit cercle possible passant par A et B, mais rencontrant la droite D, trajectoire de l'ailier. Ce plus petit cercle est tangent à la droite D en T. D'où la construction. On obtient la valeur de x en exprimant la puissance de S par rapport à ce cercle : c'est $ST^2 = x^2$, mais aussi $SA \times SB = ab$, d'où, bien sûr, le même résultat.

MOTO-MACHO

Posons abcde × n = edcba

Les hypothèses imposent a non nul, et n plus

Selon les valeurs de p, on a le tableau :

Valeur de p	Condition	Valeur de n	Plus grand N	Nombre de P satisfaisants
0	$2^n < 1987$	n≤10	$1+2^{10}$ =1025	11
1	$2^n < 1987/5$	n≤8	$1+5\times2^8$ =1281	9
2	$2^n<1987/25$	n≤6	$1+5^2\times2^6$ =1601	7
3	$2^n<1987/125$	n≤3	$1+5^3\times2^3$ =1001	4
4	$2^n<1987/625$	n≤1	$1+5^4\times2$ =1251	2

D'où le résultat, **1601,** et le prix maximum P correspondant, 1,000625.

grand que 1 (il y a plusieurs fiancées). Raisonnons sur a, puis sur les unités pour proposer des valeurs de e, puis sur les dizaines de mille pour conclure.

Pour a = 4, n ne peut être égal qu'à 2. Alors e = 2 ou 7 : impossible.

Pour a = 3, si n = 2, pas de solution sur les unités,

si n = 3, e = 1 : impossible sur les dizaines de mille.

Pour a = 2, si n = 2, e= 1 ou 6 : impossible

si n = 3, e = 4 : impossible

si n = 4, e = 3 ou 8 : 8 convient. L'absence de retenue impose b = 1, puis d = 7.

Une solution avec c = 9.

Pour a = 1, les unités imposent n = 3, 7 ou 9, et respectivement e = 7, 3, ou 9.

Seuls n = 9, e = 9 conviennent.

Pour des raisons de retenue, b = 0 ou 1. Ce qui entraîne respectivement d = 8 ou 7.

Seul d = 8 convient, pour **une solution** avec c = 9.

En conséquences deux solutions : 21 978, et 10 989.

LA MULTIPLICATION

A×B = C

• De la finale 1 de C, et des contraintes, on déduit que les chiffres des unités de A et B sont forcément 3 et 7.

• La preuve par 9, appliquée à la somme des chiffres de A et B (soit u et v) et à la somme des chiffres de C, nous donne :

$u \times v = -u - v$.

En effet, la somme des 10 chiffres vaut 45, (donc 0 modulo 9). On peut écrire alors

$(u + 1)(v + 1) = 1$.

Cette expression limite le facteur A (de 2 chiffres) aux 8 possibilités suivantes :

A = 27 ou 63 (B est de somme 0 modulo 9)
A = 67 (B est de somme 1 modulo 9)
A = 93 ou 57 (B est de somme 6 modulo 9)
A = 87 (B est de somme 3 modulo 9)
A = 43 ou 97 (B est de somme 7 modulo 9)

Un seul cas mène à un résultat

63 × 927 = 58401

LES BOULONS

On a NP = N + P, d'où P = 1 + 1/N-1

P est décimal : cela correspond à l'existence de p et n entiers tels que : $N = 1 + 2^n \times 5^p$ et $P = 1 + 2^{-n} \times 5^{-p}$

UN SAC DE MONNAIE

Le but du problème est de trouver le nombre de triplets (a, b, c,) d'entiers positifs ou nuls, tels que 2a + 3b + 5c = 1988.

Le raisonnement va porter sur les valeurs de c (toutes valeurs entre 0 et 397). Pour chaque valeur, on recherchera le nombre de valeurs de b qui conviennent. Ce nombre doit répondre à deux conditions (nécessaires et suffisantes). 3b + 5c ≤ 1988 (évident) b et c de même parité cela donne :

c=397	5c=1985	b=1	1 possibilité
c=396	5c=1980	b=0 ou 2	2 "
c=395	5c=1975	b=1 ou 3	2 "
c=394	5c=1970	b=0, 2, 4 ou 6	4 "
c=393	5 c= 1965	b=0, 3, 5, 7	4 "
c=392	5c=1960	b=0, 2, 4, 6, 8	5 "
Total			18 possibilités

On remarque ensuite que lorsque c diminue de 6, le nombre de valeur b possible augmente de 5. La tranche de 6 valeurs de c augmente le nombre de cas de 30. Il reste à calculer la somme de la série arithmétique.

18 + (18 + 30) + (18 + 2 × 30) + ...
+ (18 + 65 × 30) + U + V

U correspond au nombre de cas pour c=1, soit 1 + 66 × 5 = 331

V correspond au nombre de cas pour c = 0, soit 2 + 66 × 5 = 332

Total 66201.

LES DEUX AMIS

Désignons par J et J' les numéros des deux jours, M et M' les numéros des deux mois, A le numéro de l'année. Les deux nombres obtenus sont représentés par JMA et J'M'A et doivent vérifier : 6×JMA = J'M'A.

Puisque A est à deux chiffres, les nombres JMA et 6 JMA ont les mêmes deux derniers chiffres ; donc leur différence 5×JMA est multiple de 100.

Or les deux derniers chiffres de 5 JMA sont les deux derniers chiffres de 5 A, qui se trouve ainsi multiple de 100.

Donc A est multiple de 20 : A = 00, ou 20, ou 40, ou 60, ou 80.

Dans chaque cas, la retenue de la multiplication par 6 est respectivement 0, 1, 2, 3 ou 4.

Si les deux amis sont nés le même mois, M = M', la retenue r est nulle, ils « sont nés » en 2000 (1900 n'est pas une année du XX[e] siècle). Or nous sommes en 1988 ; l'énoncé étant rédigé au passé, on ne peut pas accepter la solution 1[er] avril 2000 et 8 avril 2000.

Si les deux amis ne sont pas nés le même mois, ils sont nés deux mois consécutifs.

Soit M' = M + 1. On a 6 M + r = M + 1 (mod 10) donc 5 M + (r − 1) = 0 (mod 10).

Conséquence : r − 1 est multiple de 5 et comme 0 < r < 4, il en résulte r = 1, donc A = 20, et de plus M est pair. Par suite, M et M + 1 ont le même nombre de chiffres, 1 ou 2. Mais dans ce cas, J est un jour de la fin du mois M et J' un jour du début du mois M + 1, puisque les deux dates se succèdent à une semaine d'intervalle : de façon précise, J > 23 et J' < 6. Bref, J > J', ce qui implique JMA > J'M'A. Il n'y a pas de solution dans ce cas.

Dernier cas possible : M' = M − 1. D'où 6 M + r = M − 1 (mod 10), soit 5M + (r + 1) = 0 (mod 10), ce qui implique r = 4 d'où A = 80, et M impair : soit M = 2K + 1.

On voit rapidement que M = 11 est impossible et donc M a un chiffre. Le nombre JMA est égal à : 1000 J + 100 (2K + 1) + 80 et le nombre J'M'A est 6 fois celui-ci, soit :

1000 (6J + K + 1) + 100 2K + 80.

D'où J' = 6J + K + 1 : date du mois M' = 2K alors que J est une date du mois M = 2K + 1. Si le mois M' a x jours, on a : (6J + K + 1) + 7 − x = J, soit :

x − K − 8 = 5J. K=3 et K=4 donnent des cas impossibles.

Il reste les deux possibilités (attention en 1980, février a 29 jours) :

4380 × 6 = 26280 4580 × 6 = 27480

C'est-à-dire : 4 mars 1980 et 26 février 1980. 4 mai 1980 et 27 avril 1980.

C'EST FOU!

STRATEGIES

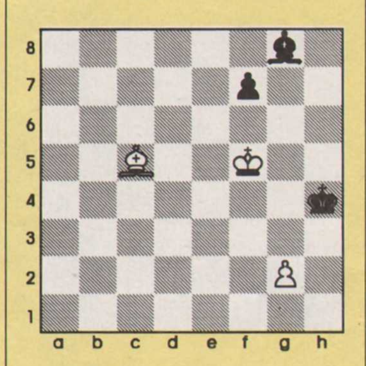
L'ancêtre du Fou s'appelait l'"Alfil", dérivé arabe du mot persan "pil", éléphant. De ce pachyderme il avait la lenteur, puisque sa marche consistait en un saut diagonal de deux cases seulement. On évaluait sa force entre un et deux pions, bien inférieure donc à celle d'un Cavalier qui, aussi lent, peut, lui, visiter toutes les cases de l'échiquier. Le Fou est à présent une pièce à longue portée: les Allemands l'appellent le "coureur". Et, malgré son univers limité à 32 cases, il est, en général, un peu plus apprécié que l'autre pièce mineure, le Cavalier. Plus l'échiquier se vide et les espaces s'ouvrent, plus cette préférence devient fréquente. Nous allons encore une fois voir le Fou faire ainsi merveille en finale.

EXERCICES

Attention, pas de précipitation!

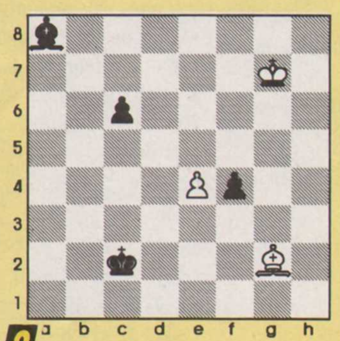
1 Les blancs jouent et gagnent

Incroyable mais vrai, le Roi noir se fait mater rapidement. Comment?



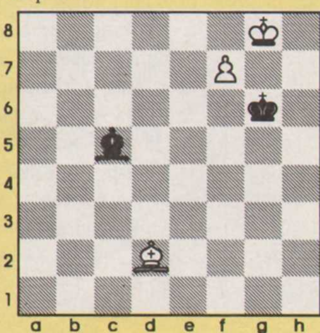
2 Les blancs jouent et gagnent

Tâchez de mystifier le Fou noir!



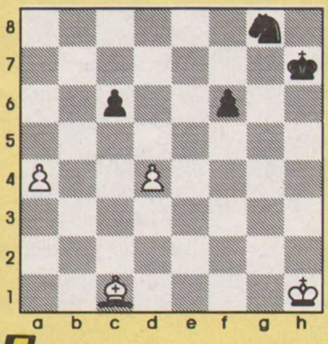
3 Les blancs jouent et gagnent

Encore un dialogue de Fous. Faites-les parler!



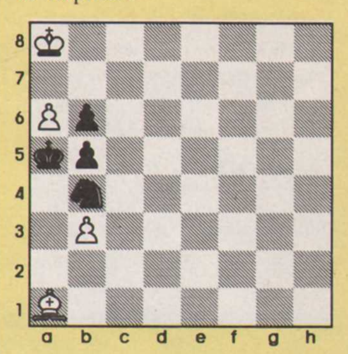
4 Les blancs jouent et gagnent

La poussée du pion verrait revenir, au galop, le Cavalier noir. Mais...



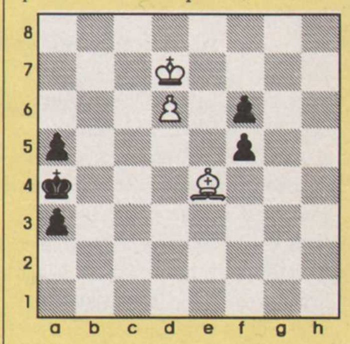
5 Les blancs jouent et gagnent

Il y a peu de pièces mais beaucoup de surprises!



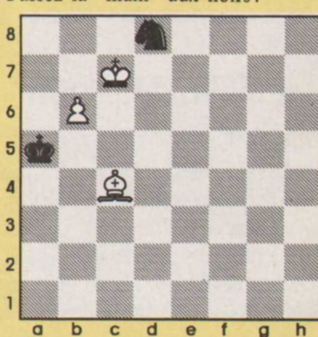
6 Les blancs jouent et gagnent

Bien des péripéties vont précéder la pointe finale. Lesquelles, au fait?



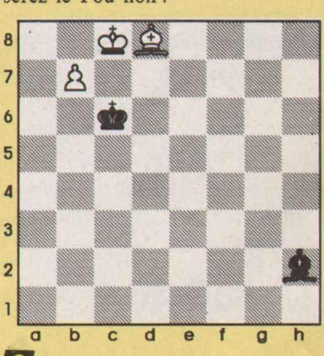
7 Les blancs jouent et gagnent

Passez la "main" aux noirs!



8 Les blancs jouent et gagnent

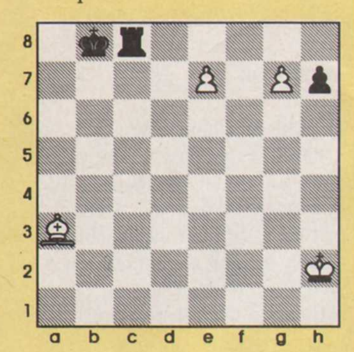
Avec patience et méthode vous chasserez le Fou noir!



9 Les blancs jouent et gagnent

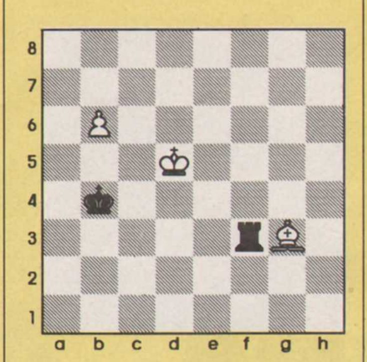
Solutions page 117

A se demander si une Tour est plus forte qu'un Fou!



10 *Les blancs jouent et gagnent*

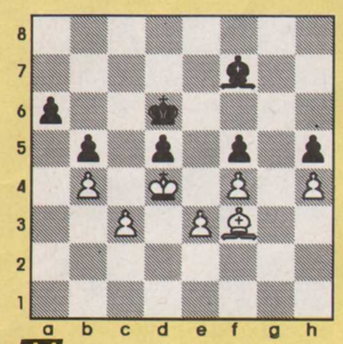
Encore un Fou dominant une Tour!



14 *Les blancs jouent et gagnent*

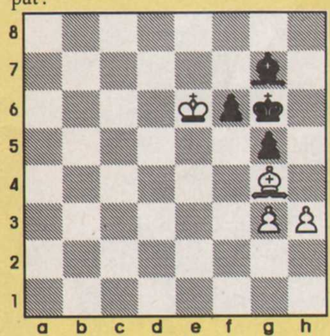
GRANDS CLASSIQUES

Et si c'était aux noirs de jouer?



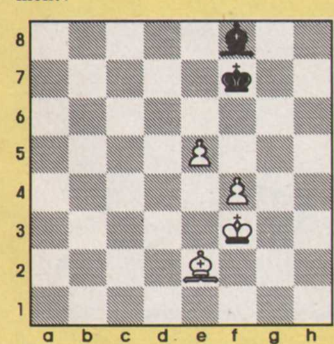
11 *Les blancs jouent et gagnent*

Attention aux défenses à base de pat!



12 *Les blancs jouent et gagnent*

Avancez lentement... mais sûrement!

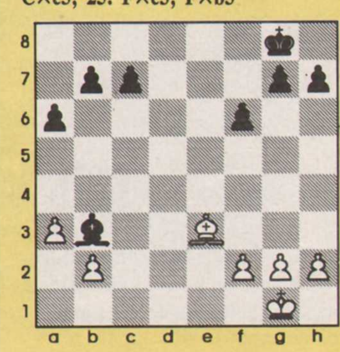


13 *Les blancs jouent et gagnent*

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Ljubojevic (YU); Noirs: Karpov (URSS) Jouée à Milan en 1975.
Partie Espagnole. Attaque Milner-Barry.

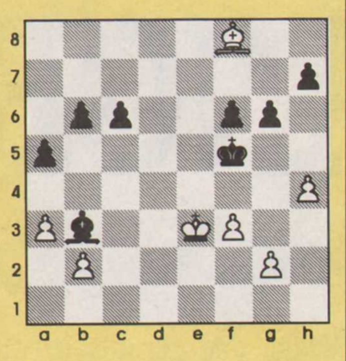
1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, a6; 4. Fa4, Cf6; 5. 0-0, Fe7; 6. d4
(l'"Attaque Milner-Barry", tombée en désuétude car les échanges précoces au centre ne promettent pas aux blancs un avantage durable)
6. ...e×d4; 7. e5, Ce4; 8. C×d4, 0-0; 9. Cf5, d5; 10. e×d6, F×f5; 11. d×e7, C×e7; 12. Fb3, D×d1; 13. T×d1, Tad8; 14. Te1, Cc5; 15. Cc3, Td7; 16. Fe3, C×b3; 17. c×b3, Tfd8; 18. Tad1, f6; 19. T×d7, T×d7; 20. Td1;
(il est probable que contre la plupart des joueurs Ljubojevic aurait obtenu facilement la nulle, mais Karpov ne se régale jamais autant que dans les positions simplifiées, et y voit des possibilités insoupçonnées du commun des mortels)
20. ...T×d1; 21. C×d1, Cd5!; 22. Fd2!
(il vaut mieux perdre un pion avec des Fous de couleurs opposées plutôt que de lutter avec un Cavalier contre un Fou avec des pions sur les deux ailes et un centre vide)
22. ...Fb1!; 23. a3, Fc2; 24. Ce3, C×e3; 25. F×e3, F×b3



26. f3
(la finale qui commence aurait dû se terminer par la nullité si les blancs avaient opté pour la meilleure défense. La principale leçon à en tirer est morale et montre qu'une position qui a l'apparence de la nullité mérite autant d'attention qu'un imbroglio de milieu de partie)

26. ...Rf7; 27. Ff4, c6; 28. Fd6
(28. Fc7 aurait davantage gêné la mobilisation de la majorité de pions noirs à l'aile-Dame)

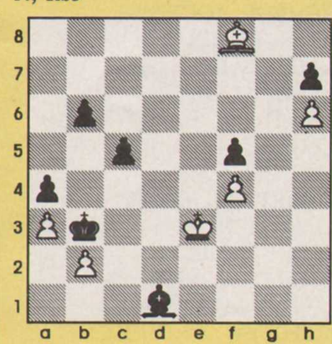
28. ...Re6; 29. Ff8, g6; 30. Rf2, a5; 31. Re3, b6!; 32. h4



32. ...c5!
(plaçant les pions sur les cases de la couleur de celles du Fou adverse. En cela Karpov respecte un principe général dans les finales avec des Fous de couleurs opposées: l'attaquant a intérêt à placer ses pions sur les cases du Fou adverse, et le défenseur, lui, devra plutôt placer ses pions sur les cases de la couleur de celles de son propre Fou. C'est le cas déja pour les pions de Ljubojevic).

33. g4
(Alain Villeneuve dans son livre *Les Finales* préconise plutôt 33. Fh6 avec l'idée 34. Ff4 et 35. Fc7)

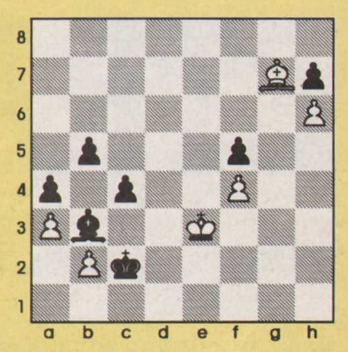
33. ...Fd1!
(en même temps que le Fou vise les pions blancs, il laisse la place au Roi)
34. Re4, a4; 35. h5, g×h5; 36. g×h5, f5+; 37. Re3, Rd5; 38. h6, Rc4; 39. f4, Rb3



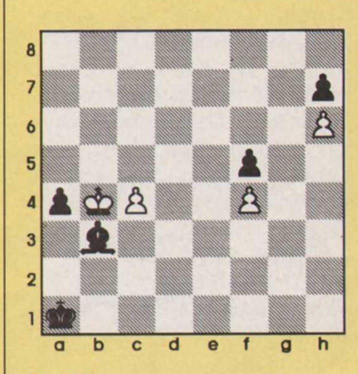
40. Fg7?
(l'erreur fatale. La nullité s'obtenait à l'arraché avec 40. Rd2!, R×b2 – si le Fou bouge, les Blancs se protègent par Rc1 et ne risquent rien– 41. R×d1, c4; 42. Fg7+, c3; 43. Re2! et les analyses montrent que le sacrifice du Fou noir n'amène que la nulle)

40. ...Rc2!
(ainsi le Roi blanc est-il exclu de l'aile-Dame)

41. Fe5, Fh5; 42. Ff6, Ff7; 43. Fe5, Fb3; 44. Fg7, b5; 45. Ff8, c4!; 46. Fg7



46. ...b4!; 47. Rd4
(car sur 47. a×b4 Karpov avait prévu 47. ...c3!!; 48. b×c3 –48. F×c3, a3! et le pion ne peut être pris qu'en perdant le Fou– Fc4!; 49. b5 – sinon le pion a4 file– F×b5; 50. c4, F×c4 suivi de Rb1, a1 = D et de Fg6 au cas où le Roi blanc viendrait contre-attaquer à l'aile-Roi)
47. ...c3!; 48. b×c3, b×a3!; 49. c4, a2; 50; Rc5, Rb1; 51. Rb4, a1 = D; 52. F×a1, R×a1



53. c5
(Ljubojevic aurait pu abandonner)
53. ...Rb2,; 54. c6, a3; 55. c7, Fe6; 56. Rc5, a2; 57. Rd6, Fc8; 58. Abandon.

SCRABBLE®

ETRANGES ETRANGERS

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**

mot double — **mot triple**

? joker

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1988* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

STRATEGIES

Nous terminons ici notre étude des pluriels irréguliers commencée dans *J&S* n° 47 avec le cas des pluriels des mots étrangers...

Le règlement international précise que tous les mots étrangers variables admis par le Petit Larousse acceptent le pluriel français en -S, même s'il n'est pas mentionné par le dictionnaire (à l'exception, évidemment, des mots terminés par -S, -X, ou -Z). Cependant, un certain nombre de ces mots admettent également le pluriel de leur langue d'origine, quand il est mentionné par le Larousse; c'est le cas de tous les mots suivants...

ACINUS, ACINI
ALDERMAN, ALDERMEN
BABY, BABIES
BARMAN, BARMEN
BOLIVAR, BOLIVARES
BOX, BOXES
BRUNCH, BRUNCHES
CADDY, CADDIES
CANZONE, CANZONI
CHERRY, CHERRIES
CLASH, CLASHES
COACH, COACHES
COLON, COLONES
COUROS, COUROI
CRASH, CRASHES
EMPORIUM, EMPORIA
ERRATUM, ERRATA
FERRY, FERRIES
FLASH, FLASHES
FLUSH, FLUSHES
GAGMAN, GAGMEN
GENS, GENTES
GOI, GOIM
GOY, GOYIM
HIPPY, HIPPIES
HOBBY, HOBBIES
JAZZMAN, JAZZMEN
KIBBOUTZ, KIBBOUTZIM
KOUROS, KOUROI
KSAR, KSOUR
LADY, LADIES
LAND, LANDER
LAVATORY, LAVATORIES
LEU, LEI
LEV, LEVA
LIBRETTO, LIBRETTI
LIED, LIEDER
LOBBY, LOBBIES
LORRY, LORRIES
LUNCH, LUNCHES
MAFFIOSO, MAFFIOSI
MAFIOSO, MAFIOSI
MATCH, MATCHES
MAXIMUM, MAXIMA
MEHARI, MEHARA
MIDRASH, MIDRASHIM
MINIMUM, MINIMA
MISS, MISSES
NAEVUS, NAEVI
NOVA, NOVAE
NURAGHE, NURAGHI
NURSERY, NURSERIES
OPPIDUM, OPPIDA
OPTIMUM, OPTIMA
OSTRACON, OSTRACA
PAGUS, PAGI
PARTITA, PARTITE
PENALTY, PENALTIES
PENNY, PENNIES (ou PENCE)
PFENNIG, PFENNIGE
PUPAZZO, PUPAZZI
PUTTO, PUTTI
QUANTUM, QUANTA
RANCH, RANCHES
RUGBYMAN, RUGBYMEN
SANDWICH, SANDWICHES
SEFARDI, SEFARDIM
SHERRY, SHERRIES
SKETCH, SKETCHES
SMASH, SMASHES
SOLEA, SOLEARES
SOLO, SOLI
SOPRANO, SOPRANI
SPEECH, SPEECHES
STIMULUS, STIMULI
SUPERMAN, SUPERMEN
TOCCATA, TOCCATE
TOMMY, TOMMIES
TORY, TORIES
TRULLO, TRULLI
TUMULUS, TUMULI
VOCERO, VOCERI
WALLABY, WALLABIES
WATTMAN, WATTMEN
WHISKY, WHISKIES
WINCH, WINCHES
YACHTMAN, YACHTMEN
YEOMAN, YEOMEN
ZINGARO, ZINGARI



Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

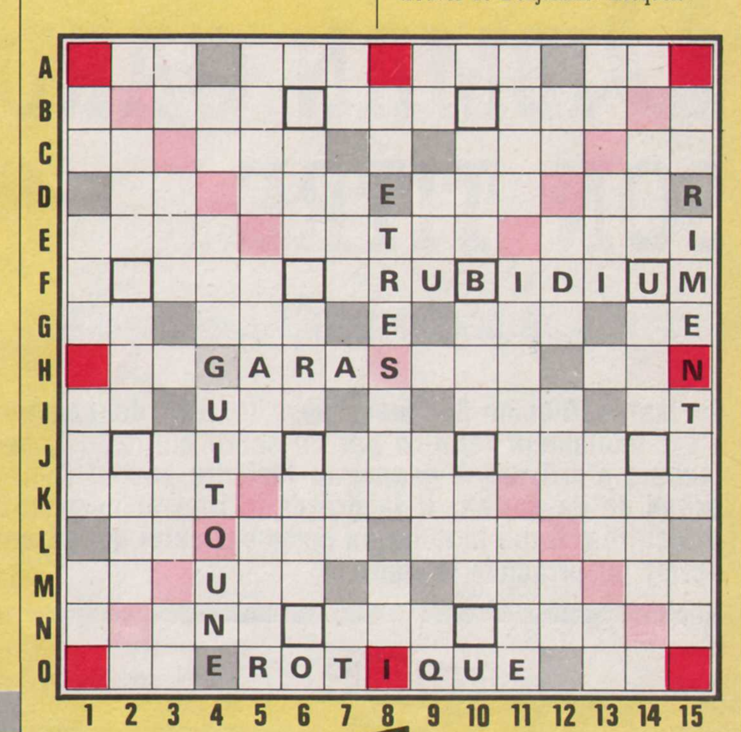
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
R R F I E A V			
A R + A A ? L O	REVIF (1)	H8	30
A + V R E E I F	(B)ARIOLA	11E	24
A + E E N N U M	FEVIER (2)	L8	39
A N + E T S U M	ENFUME	8J	30
? T U E D O Y	AMUSENT	14I	87
T + T E I G R L	(R)UDOYE	15E	59
– U E E L I H A	GITE	O12	21
A E I L + R O P	HUEE	M12	23
I T E N U O B	PAROLIER	8A	83
I N O T U + C Z	BUE	K13	26
C O + K A O S R	TAUZIN (3)	B7	35
A O + G T N B E	ROCKS	A11	56
S U L X I T A	ENGOBANT	K2	74
M T E S S A P	LISTEAUX (4)	2G	88
D N O L W A A	ESTOMPAS	5H	61
D L N O + J T E	KAWA	14A	44
S L I H C E D	JODLENT	4B	85
H L + N R I Q	CEDIS (5)	1D	41
	QUI	M1	20
	TOTAL		926

Partie jouée au Scrabble-Club joinvillais.
1er Alain Pastor: 871 points

Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) REVIF: période de la marée
(2) FEVIER: arbre ornemental
(3) TAUZIN: chêne à feuilles cotonneuses
(4) LISTEAU: moulure
(5) CEDI: monnaie du Ghana

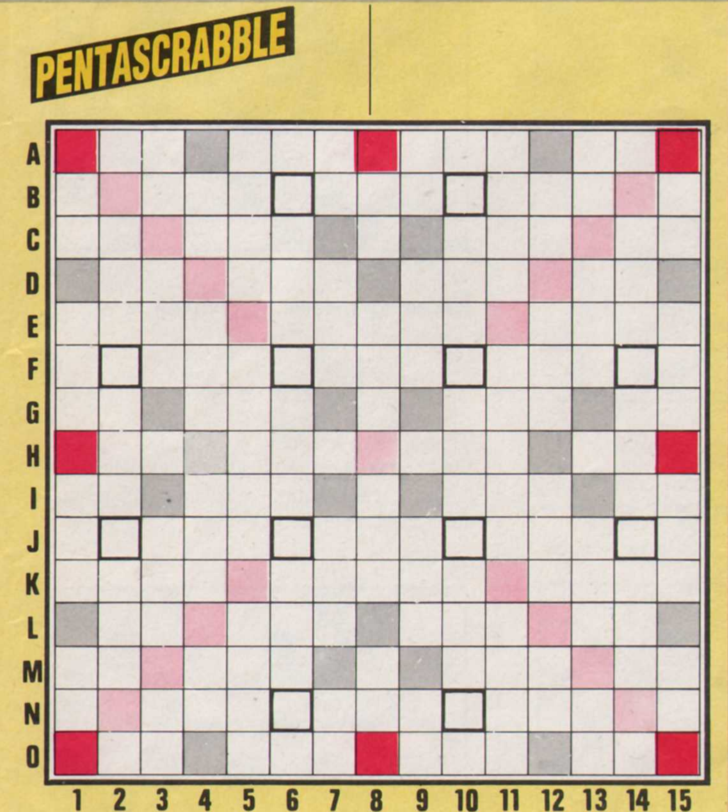


"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 16 Benjamins. Lesquels?



GRANDS CLASSIQUES

PENTASCRABBLE



Le principe consiste à poser successivement les cinq tirages sur la grille en faisant le maximum à chaque coup.
Essayez de jouer ce problème comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup (tous les mots à trouver sont courants).

1. A A N P R U ?
2. A B I I O T U
3. C E I N R T V
4. C E G I N O L
5. A E N O P S U

Solutions page 117

LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme... Que jouez-vous sur la grille ci-contre avec: A A E H M R U

DIBMAN GARDE SON TITRE

STRATEGIES

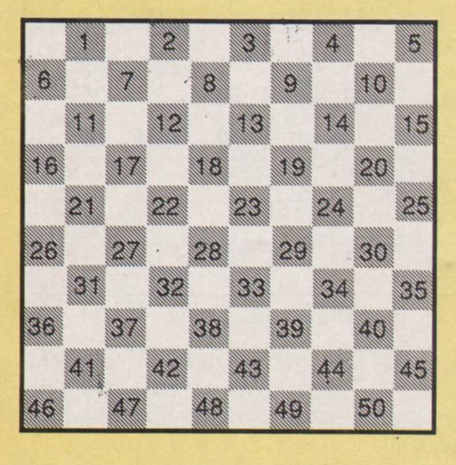
Le match Dibman-Gantwarg pour le titre de champion du monde s'est finalement terminé par un score nul, 20-20, aucun des deux joueurs n'arrivant à gagner la moindre partie! Dans les positions tirées de ce match, il faudra donc trouver comment le joueur en difficulté a forcé la nulle ou comment celui qui détenait l'avantage aurait pu arracher le gain.



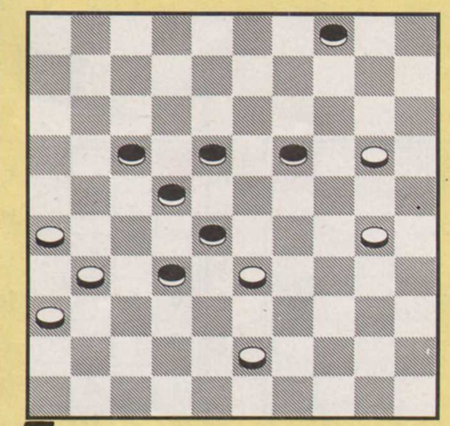
Solutions page 118

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

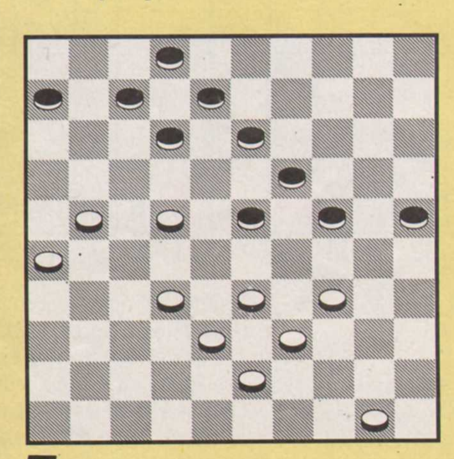


Les blancs, n'ayant rien à espérer de cette position, se décident à brusquer les événements en annulant.



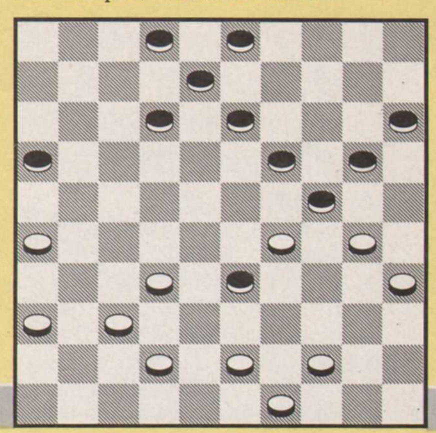
1 *Les blancs jouent et font nulle*

Là, par contre, ce sont les noirs qui brusquent les événements. A juste titre d'ailleurs, essayez de voir pourquoi.



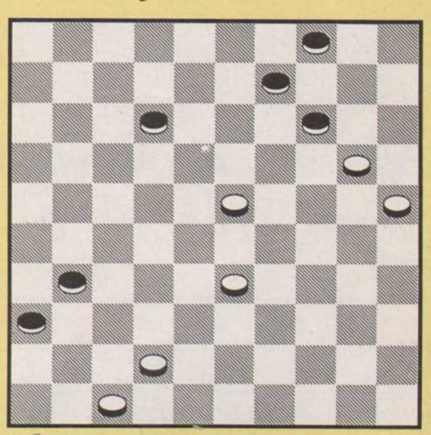
2 *Les noirs jouent et font nulle*

Egalité numérique mais le pion 33 des noirs est en perdition. Pourtant, Dibman, par des artifices tactiques, sauvera la situation.



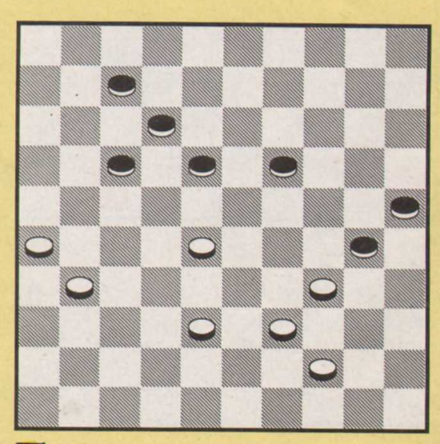
3 *Les noirs jouent et font nulle*

Quel est le coup inattendu plein de venin qui force Gantwarg à la nulle?



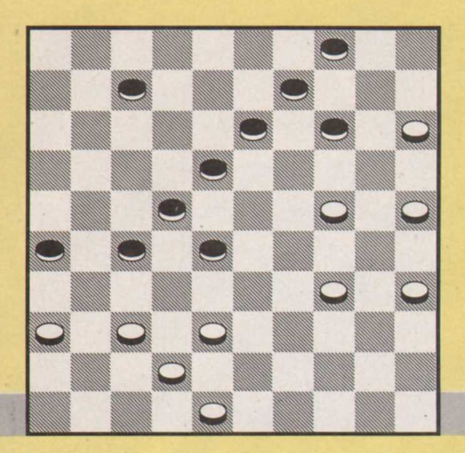
4 *Les noirs jouent et font nulle*

Dibman vient de faire un coup très fort 43. ...24-30! Pourtant, Gantwarg, avec un étonnant sang-froid va réussir à trouver la seule défense qui lui permet d'annuler.



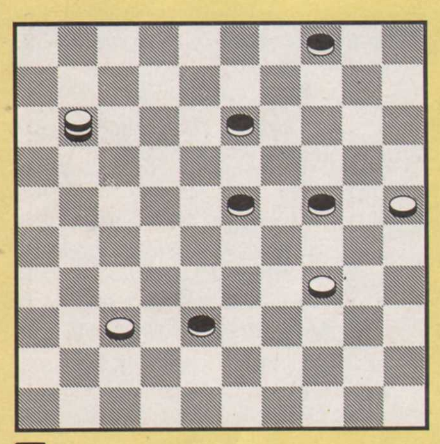
5 *Les blancs jouent et font nulle*

Fantastique ! On n'arrive pas à y croire, mais c'est pourtant vrai.



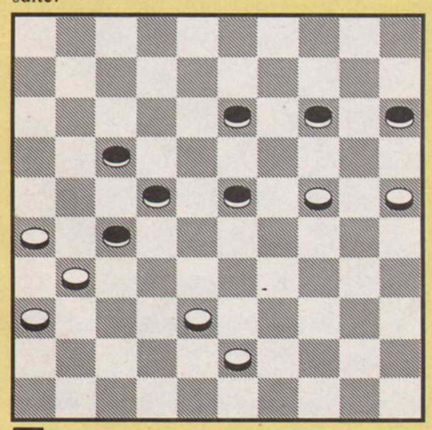
6 *Les blancs jouent et font nulle*

Le dernier coup avant le contrôle de temps et Dibman, pressé par la pendule, joue 50. 11-2 qui annule. Pourtant il avait mieux.



7 *Les blancs jouent et gagnent*

Dans cette 11e partie, Dibman a manqué plusieurs occasions de gain. En jouant 52. ...(14-19), il ne réussira qu'à annuler. Après plusieurs heures d'analyse, nous sommes parvenus à la conclusion que les noirs avaient une meilleure suite.



8 *Les noirs jouent et gagnent*



Pour terminer cette rubrique, voici l'analyse de la 18e partie où Dibman a probablement manqué le gain.

Blancs : Dibman; Noirs : Gantwarg

1. 32-28 (19-23); 2. 28×19 (14×23); 3. 37-32 (10-14); 4. 41-37 (5-10)

(introduit un système récent qui devient de plus en plus populaire ces dernières années)

5. 46-41 (17-21)

(un coup d'apparence passif qui a pour but de gêner le développement de l'aile gauche de Dibman où le pion 41 est mal placé)

6. 31-26

(la variante principale. De la part de Dibman, on attendait plutôt le coup hyper-tranchant 6. 35-30 (20-25); 7. 33-29 (21-26) avec une partie Roozenburg. D'un autre côté, 6. 33-28 serait douteux à cause de 6. ...(21-26); 7. 28×19 (14×23) et les blancs auraient bien du mal à développer leur aile gauche où le pion 41 est en trop)

6. ...(21-27)

(la suite logique. Les noirs placent un pion taquin agressif)

7. 32×21 (16×27); 8. 35-30 (20-25); 9. 33-29 (12-17); 10. 37-31 (17-22); 11. 41-37 (14-19); 12. 40-35 (10-14)

(cette position a été obtenue dans la 10e et 20e partie)

13. 44-40

(13. 45-40 est moins bon (14-20); 14. 50-45 (20-24); 15. 29×20 (15×24); 16. 34-29 (23×34); 17. 40×20 (25×14) avec un meilleur jeu pour les noirs (10e partie) dont le pion taquin est bien soutenu)

13. ...(7-12); 14. 37-32 (11-16); 15. 32×21 (16-27); 16. 42-37 (6-11); 17. 37-32 (11-16); 18. 32×21 (16×27); 19. 47-42 (12-17)

(une finesse connue pour stopper l'attaque du pion taquin, mais ici elle se révélera assez douteuse. Moins mauvais, mais quand même pas très satisfaisant, est : 19. ...(1-6); 20. 42-37 (6-11); 21. 37-32 (11-16); 22. 32×21 (16×27); 23. 48-42 (14-20); 24. 42-37 (12-17); 25. 30-24 (19×30); 26. 35×24 (27-32); 27. 37×19 (17-21); 28. 26×28 (18-23); 29. 29×18 (13×35); 30. 45-40 (35×44); 31. 49×40 (20×29); 32. 34×23 (9-13) et les blancs sont encore mieux, 20e partie)

20. 42-37 (8-12); 21. 39-33!

(un préalable indispensable si les blancs veulent poursuivre l'attaque du pion 27. Sur 21. 37-32 (23-28!); 22. 32×21 (28-33); 23. 39×28 (22×24) et les blancs sont enchaînés)

21. ...(23-28); 22. 49-44 (28×39); 23. 44×33 (1-7); 24. 43-39 (7-11); 25. 30-24 (19×30); 26. 35×24 (3-8); 27. 40-35!

(un coup en apparence bizarre dont l'objectif est d'être en mesure de réoccuper rapidement la case 24 si les noirs jouent 13-19)

27. ...(13-19); 28. 24×13 (8×19); 29. 37-32 (9-13); 30. 32×21 (22-28); 31. 33×22 (18×16); 32. 29-24!

(un pion taquin très fort puisqu'il tient deux pions de bande noirs, 15 et 25)

32. ...(19×30); 33. 35×24 (13-18)

(les attaques du pion 24 par 33. ...(14-19) n'amènent rien, les blancs ayant deux pions pour le défendre et les noirs deux seulement pour l'attaquer)

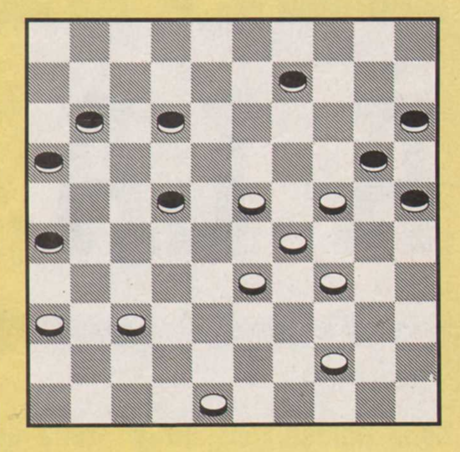
34. 38-32 (2-7); 35. 34-29 (18-22); 36. 31-27 (22×31); 37. 26×37

(bien que les blancs viennent de pionner en arrière, ils possèdent un avantage substantiel, le centre, et un pion 24 très fort. De surcroît, le centre de Gantwarg est vide)

37. ...(16-21); 38. 32-28 (11-16); 39. 28-23 (21-26); 40. 39-33

(le début de la centralisation des pions blancs du tric-trac auquel les noirs ne peuvent pas s'opposer)

40. ...(17-22); 41. 45-40 (14-20); 42. 40-34 (4-9); 43. 50-44 (7-11);



44. 24-19?

(imaginatif mais les blancs ont oublié un petit détail... Dommage, car, même si la position n'est pas gagnante à 100%, Gantwarg aurait eu beaucoup de mal à annuler surtout qu'il ne lui reste que quelques minutes pour jouer les coups déterminants. Voyons un exemple avec quelques variantes après 44. ...48-43! (11-17); 45. 43-38 (17-21); 46. 44-39 (12-17)A47. 38-32 (22-27); 48. 23-18 (27×38); 49. 33×42 (17-22); 50. 18×27 (21×41); 51. 36×47 (26-31)B52. 24-19! (16-21); 53. 29-23! etc (B+)

A: 46. ...(22-27); 47. 38-32 (27×38); 48. 33×42 (21-27); 49. 42-38 (9-13); 50. 39-33 (12-17); 51. 23-18! (13×22); 52. 24-19! (B+))

B: 51. ...(9-13); 52. 42-37! (16-21); 53. 39-33 (21-27); 54. 37-32 (27×38); 55. 33×42 (26-31); 56. 42-37 (31×42); 57. 47×38 (13-19); 58. 24×13 (20-24); 59. 29×20 (15×24); 60. 12-8 (24-30); 61. 8-2 (30×39); 62. 2-11 (B+)

44. ...(9-14); 45. 19×10 (15×4); 46. 23-19 (12-18); 47. 44-40 (11-17); 48. 48-43 (17-21); 49. 43-39

(non pas 49. 43-38 qui aurait pu gagner s'il n'y avait pas eu 49. ...(20-24); 50. 19×30 (18-23); 51. 29×27 (21×43) (N+))

49. ...(4-10); 50. 29-24

(Dibman se décide maintenant à prendre la nulle qui s'offre à lui, la position s'étant retournée)

50. ...(20×38); 51. 39-33 (38×29); 52. 34×12 (22-27); 53. 36-31 (27×36) 54. 12-7

(et Gantwarg propose la nulle qui est acceptée par Dibman. Temps de réflexion : pour les blancs 1 heure 57 minutes, pour les noirs 2 heures et 2 minutes.

ENTAMES À LA COULEUR

STRATEGIES

Nous poursuivons notre étude de la carte d'entame. Après l'entame à sans-atout (*J&S* n° 48 et 49), voici les règles qui doivent présider au choix de la carte d'entame à la couleur : principes généraux, interdits et quelques situations techniques.

En voici, par ordre d'importance, les principes généraux :

• Écoutez attentivement les enchères.

• Entamez dans votre singleton.

• Efforcez-vous d'entamer dans la couleur du partenaire.

• Entamez la « couleur verte » (couleur non nommée par les adversaires).

• Avec le choix de deux couleurs, donnez la préférence à celle qui possède une séquence.

Exemples :

S	0	N	E
1 ♠	–	3 ♠	–
4 ♠			

♠ 6 3 2
♥ 8
♦ R D 8 7 4
♣ V 10 9 3

Entamez votre singleton ♥, malgré les deux séquences dans les couleurs mineures ; c'est votre meilleure chance de battre le contrat.

S	O	N	E
1 ♠	–	2 ♠	3 ♣
4 ♠			

♠ D 2
♥ R D 10 2
♦ 10 8 6 5 4
♣ 10 5

Sans enchère du partenaire, vous aviez une entame évidente avec le Roi ♠. Entamez le 10 ♣, car l'entame dans la couleur nommée par le partenaire est prioritaire.

S	O	N	E
1 ♠	–	2 ♥	–
2 ♠	–	4 ♠	–

♠ 6 2
♥ 10 3 2
♦ R D 6 5
♣ 10 8 7 3

Deux couleurs vertes, l'entame du Roi ♦ permet de libérer rapidement une levée.

• Les interdits ou les atrocités :
– L'entame d'un singleton Atout.
– L'entame sous un As.
– L'entame sous un Roi dans une couleur nommée par le déclarant.
– L'entame d'un doubleton commandé par un Honneur doit être mûrement réfléchie.

Exemples :

S	O	N	E
1 ♠	–	3 ♠	–
4 ♠			

♠ 5
♥ R 7 2
♦ A 8 7 5 4
♣ A 7 5 3

Pas question d'entamer sous un des deux As mineurs, l'entame du singleton Atout risque de faire capturer un Honneur du partenaire, la seule entame possible est le 2 ♥ sous le Roi.

S	O	N	E
1 SA	–	2 ♣	–
2 ♠	–	4 ♠	–

♠ D 7 3
♥ D 3
♦ D 7 5 4
♣ R 8 6 4

L'entame de la dame ♥ peut se révéler géniale ou catastrophique, entamez plutôt ♦.

• Quelques entames techniques à connaître :

– L'entame Atout : quand vous détenez une longue dans la couleur secondaire du déclarant, l'entame Atout vous permettra souvent de sauver vos levées naturelles.

S	O	N	E
1 ♠	–	1 SA	–
2 ♥	–	–	–

♠ A D 10 8
♥ 7 5 3
♦ D V 10 5
♣ D 3

Nord a une courte à ♠, l'entame Atout s'impose pour limiter les coupes.

– Avec quatre beaux Atouts entamez votre longue.

S	O	N	E
1 ♥	–	1 SA	–
2 ♥	–	–	–

♠ 3 2
♥ A D 7 3
♦ R 10 8 7 3
♣ 6 5

L'entame d'un des deux doubletons procurera peut-être une coupe, mais l'entame ♦ est préférable car elle raccourcit le déclarant. Vous aurez rapidement un Atout de plus que lui et des ♦ maîtres.

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (*)

S O N E
1♦ 1♥ –

?

1.
♠ A 10 4
♥ A D 3
♦ 8 6 3
♣ D 10 6 4

2.
♠ A D 3
♥ V 2
♦ A V 6 4
♣ 10 7 6 4

3.
♠ 6 3
♥ R V 7 6 4
♦ 8
♣ R V 7 6 2

ENCHÈRES (**)

S O N E
1 SA –
2♦ (*)– 2♥ –
?
(*) 2♦ = Texas ♥

4.
♠ D 10 2
♥ A D 7 6 4
♦ 8 6
♣ 10 6 2

5.
♠ D 3
♥ A V 7 5 3
♦ R 3
♣ 7 5 4 2

6.
♠ A R
♥ A V 7 5 2
♦ D 10 6
♣ D 5 3

ENCHÈRES (***)

S O N E
1♦ 1♥ 2♥ 3♥
?

7.
♠ R 10 5 4
♥ R D 10
♦ D V 8 7
♣ R 3

8.
♠ A 7 5 3
♥ 8 6
♦ R V 5 2
♣ R D 4

9.
♠ A V 7 2
♥ –
♦ A D 7 6 4
♣ A 10 6 3

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

10.
♠ R 9

N
O E
S

♠ A 10 4 3

Quelle est votre meilleure chance de réaliser trois levées ?

11.

♠ A 10 9 5 2

N
O E
S

♠ R 3

Comment jouez-vous pour tenter de réaliser quatre levées ?

JEU AVEC LE MORT

12.
♠ 8 5 4 2
♥ R 8 6 4
♦ R
♣ A R 3 2

N
O E
S

♠ A R
♥ A 5 2
♦ A 10 9 8 7
♣ 7 5 3

Vous jouez 3 SA sur l'entame du 3 ♠. Pouvez-vous assurer ce contrat ?

13.
♠ 8 5
♥ A R 8 3
♦ D 9 8 3 2
♣ 7 6

N
O E
S

♠ R 3 2
♥ 7 2
♦ A R V 7 4
♣ A D 10

Vous jouez 5 ♦ sur l'entame de la D ♥.

14.
♠ A D 7 6
♥ 8
♦ A 5 2
♣ A R 10 6 5

N
O E
S

♠ R V 10 9 8
♥ A R 7 2
♦ D 6
♣ 7 2

Vous jouez 7 ♠ sur l'entame du 9 ♣.

15.
♠ A R 9 3
♥ 9 8 6 4 2
♦ R 2
♣ A D

N
O E
S

♠ D 8 7 6 5 4
♥ A D 10
♦ A 7 4
♣ 3

Vous jouez 6 ♠ après une ouverture non vulnérable d'Ouest à 3 ♣. Entame 5 ♣.

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes votre entame.

16.
S O N E
1♥ – 1 SA –
2♦ – – –

♠ 10 2
♥ R V 10 8
♦ 8 5 2
♣ R D 7 6

17.
S O N E
1♠ – 2♦ –
2♥ – 3♣ –
3 SA

♠ D 10 8 2
♥ 7 5
♦ D V 7 6
♣ 10 9 3

JEU DE LA DÉFENSE

18.
S O N E
1 SA – 3 SA

♠ 8 6
♥ D 3 2
♦ V 9 8
♣ A D 10 7 5

N
O E
S

♠ A D 2
♥ V 9 5 4
♦ 8 6 4 2
♣ R 3

Ouest entame le V ♠, que faites-vous ?

19.
S O N E
1 SA – 3 SA

♠ 5 4 3
♥ 6 3 2
♦ A 10
♣ R D 9 8 6

N
O E
S

♠ A 8 2
♥ V 10 8 7
♦ R V 9 8
♣ A 8 6 4

Ouest entame le 10 ♠, vous prenez de l'As. Que rejouez-vous ?

Solutions page 119

GO

COUPS DE CONTACT

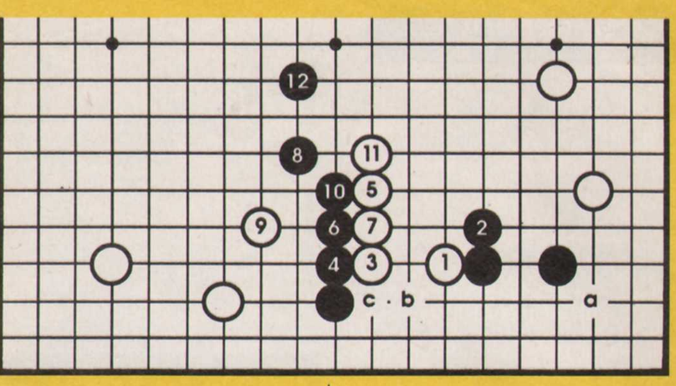


Diagramme 2

doit fuir vers le centre. La suite jusqu'en 12 est plausible et blanc peut s'estimer satisfait : l'invasion en **a** reste possible, le rapport des forces entre le groupe blanc et le groupe noir est raisonnable, il n'y a plus de territoire noir sur le bord.

STRATÉGIES

Les coups de contact, *Tsuke*, illustrent assez bien la différence entre tactique et stratégie, entre local et global, et l'aspect artificiel, ambigu, de ces différences. Tactiques et locaux au sens où ils induisent très souvent une séquence de combat dans un espace limité et où leur traitement est une affaire technique, ils ne se justifient la plupart du temps que par l'objectif stratégique et global poursuivi.

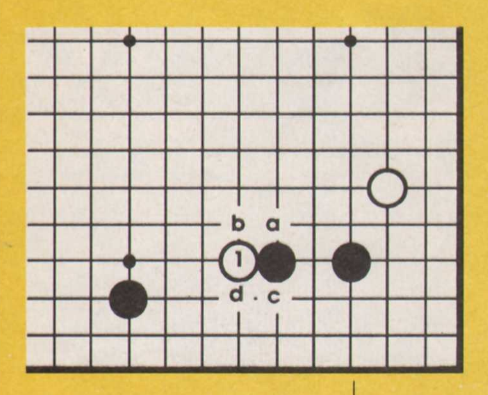


Diagramme 1

Le **diagramme 1** montre un prototype de ces coups de contact. Les réponses noires naturelles, de **a** à **d** désignent une première qualité du *Tsuke* : c'est un coup forcing, dans la mesure où il est très rarement indiqué de ne pas répondre directement, soit en renforçant la pierre attaquée, qui a perdu une liberté, en **a** ou **c**, soit en enlevant une liberté à la pierre attaquante, en **b** ou **d**. Une autre dimension apparaît, différenciant l'aspect tactique et stratégique de la réponse; outre les actions directes sur les libertés, la direction — haut et centre, ou bas et bord — indique un choix offensif ou défensif.

On aura ainsi :

a: solide et offensif.
b: agressif et offensif.
c: solide et défensif.
d: agressif et défensif.

Les coups solides sont simplificateurs, et la séquence tactique s'arrête pratiquement immédiatement.

Les coups agressifs sont forcing à leur tour et engendrent une séquence tactique-technique.

On va voir, à partir d'un point de départ emprunté à Shuko Fujisawa (*Reducing territorial Frameworks*), comment se développe la position et comment tactique et stratégique vont s'intriquer.

Diagramme 2. Les deux formations blanches solides, à l'extérieur, permettent d'envisager une attaque de la position noire; les invasions en **a** et **b** sont également possibles, mais la manœuvre débutant avec le coup 1 est tentante : outre l'érosion du territoire noir potentiel sur le bord, elle menace d'isoler une pierre noire du reste du dispositif. Si blanc joue 3 directement, noir peut répondre en **c** et se connecter en faisant du territoire. Après 1 et 3, la connexion n'est plus possible, et la pierre noire

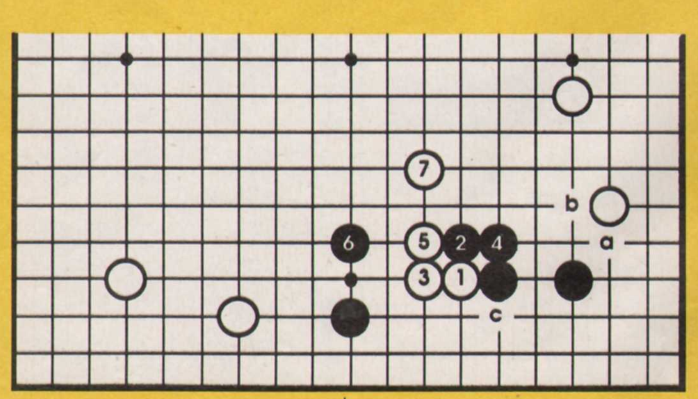
Diagramme 3. Si noir répond en 2, la fuite en 3 est naturelle, la connexion en 4 est un bon coup solide, 5 est indispensable et la suite 6-7 est la manière normale de fuir vers le centre.

Avant de connecter en 4, noir peut être tenté d'échanger **a** pour **b** pour prévenir l'invasion du coin; mais blanc peut répondre en **c** au lieu de **b** et un combat difficile s'ensuit.

Diagramme 4. Blanc a une autre possibilité: l'objectif réel étant l'attaque de la pierre noire ▲, blanc 1 est traité "légèrement", c'est-à-dire que son sort est moins important que sa fonction : séparer les forces noires; 3 et 5 attaquent la pierre noire et le développement jusqu'en 8 est prévisible.

On voit sur les trois diagrammes où la réponse noire est offensive que les différences dans le traitement tactique n'excluent pas une certaine similitude dans le résultat global.

Diagramme 3



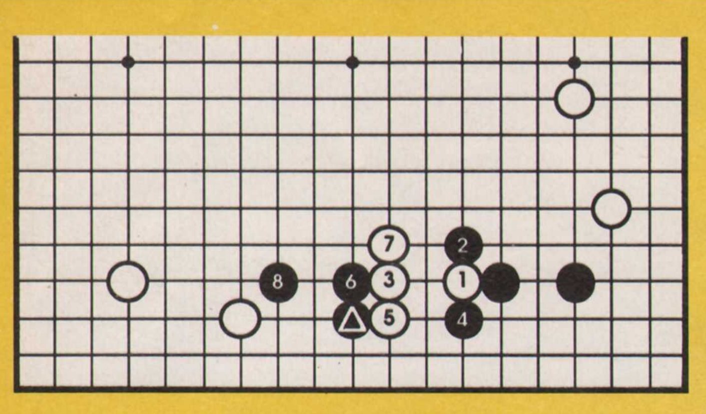


Diagramme 4

Diagramme 5. La réponse en 2 est considérée comme trop passive. Blanc peut se contenter d'avoir forcé cette réponse et sauter joyeusement en 3: son influence centrale est renforcée gratuitement; il peut aussi enfoncer le clou et jouer tout de suite en **a**. On peut remarquer que solide et défensif sont redondants quand le rapport de force est équilibré.

Diagramme 6. La réponse en 2, agressive-défensive, est la plus riche techniquement. En fait, noir est agressif pour défendre sa pierre et son territoire.

Blanc insiste avec 3 et la coupe en 4 est nécessaire; il faut monter en 6, du côté où l'on a coupé; la coupe en 7 est technique : après 8 et 10, la position de noir est moins solide que s'il pouvait connecter en 7. Avec 9 et 11, blanc prend de l'influence au centre et 12 est obligatoire (pour capturer 3 et contrer un peu l'influence blanche). Noir a réussi à garder son territoire et à connecter ses pierres, mais blanc, malgré les apparences, n'est pas à plaindre. Il dispose avec **a**, d'un coup puissant de blocus au centre, et les pierres 3 et 7 ont encore du potentiel, un coup blanc en **b**, plus tard dans la partie, restant une source de préoccupation. De plus, l'invasion du coin est toujours possible.

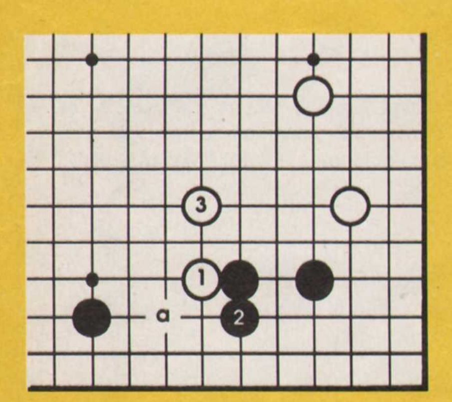
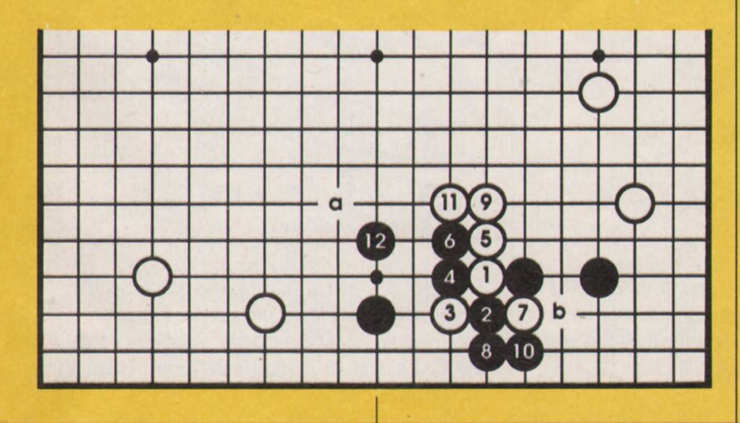


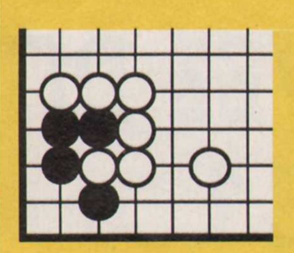
Diagramme 5

Diagramme 6

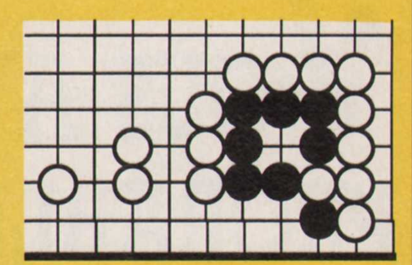




FACILES



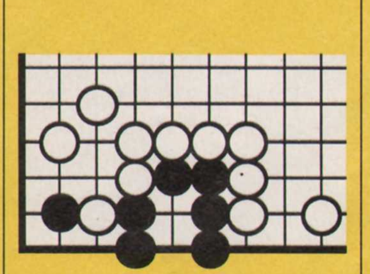
1 *Noir peut-il vivre?*



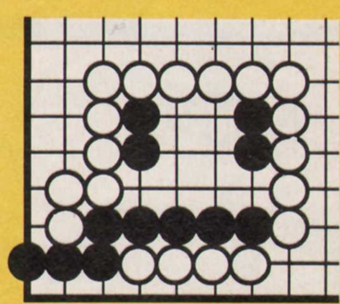
2 *Noir a un œil. Peut-il en construire un deuxième?*

GRANDS CLASSIQUES

MOYENS

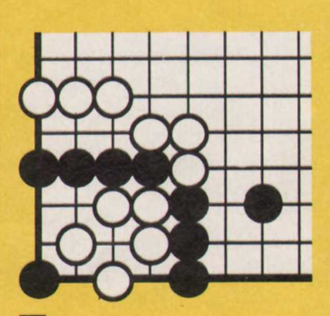


3 *Noir peut-il faire un œil dans le coin?*

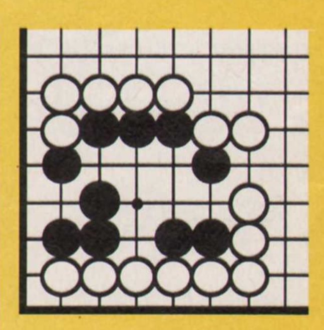


4 *Noir a un œil dans le coin. 1. Peut-il faire vivre toutes ses pierres? 2. Une partie?*

DIFFICILES



5 *Noir joue. Que peut-il obtenir dans le coin?*



6 *Noir joue et vit.*

Solutions page 119



VOUS AVEZ DIT PROBABLE ?

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

Comme dans tous les jeux où chaque joueur ne dispose pas de la totalité de l'information, la prise de décision au tarot ne peut ignorer les données probabilistes. Voici quelques problèmes qui vous permettront de tester si vous en avez une bonne perception... sans calculatrice !



1.
A 21 20 18 16 15 11 10 Ex
♠ D C V 9 8
♥ D C
♦ 10 8
♣ 7

Quelles sont vos chances de trouver au Chien :

a. une carte renforçant votre longue : 14,3 %, 26,5 % ou 42,2 % ?

b. un Roi : 18,4 %, 30,5 % ou 58,9 % ?

c. au moins deux Atouts : 24 %, 34 % ou 43 % ?

2.
A 20 19 18 12 11 10 8 7 Ex
♠ R D 9 8 7 6 5
♥ R 5
♦ /
♣ /

Vous avez l'entame, et le Roi de ♠ emporte la levée. Quel espoir de survie attribuez-vous à la Dame si vous l'engagez ? 34,9 %, 48,7 % ou 54,6 % ?

3.
A 21 18 17 16 14 12 11 9 Ex
♠ R D V 10 9
♥ R 10 9
♦ R
♣ /

Un coup d'Atout du 11 vient d'éliminer le 19 et le 20. Quels sont maintenant les risques de se voir confronter à un Petit au moins 6e ? 22 %, 36 % ou 45 % ?

4.
A 21 20 19 15 14 13 9 8 7 6 5
♠ R C V 9 8
♥ R D
♦ /
♣ /

Avec onze tarots, vous êtes tenté de tirer vos trois Atouts majeurs « en tête ». Quelle est votre estimation du pourcentage de cas où le Petit est au moins 4e ? 36,4 %, 52,3 % ou 68,2 % ?

5.
A 21 19 17 16 15 14 13 12 Ex
♠ R D C 10 6 5
♥ R D 2
♦ /
♣ /

Vous avez débarrassé le terrain des Atouts défensifs et vous devez maintenant manier votre longue à ♠. Quelle est la probabilité d'une tenue d'un Valet au moins 4e ? 42,8 %, 54,3 % ou 61,6 % ?

6.
A 21 18 16 15 12 9 7 6 5 Ex
♠ D 7 6 5 4
♥ R D
♦ R
♣ /

Vous avez décidé de conserver la Dame de ♠ 5e. Dans quelles proportions le Roi de ♠ peut-il être au moins 5e ? 25,8 %, 48,2 % ou 59,4 % ?

7.
A 21 20 18 14 13 12 10 9
♠ R V 10 9 8 7 6 5
♥ R D
♦ /
♣ /

Quelle est la probabilité de se heurter à une main d'Atouts au moins 7e ? 28,2 %, 35,3 % ou 44,7 % ?

8.
A 21 18 16 15 13 11 1
♠ /
♥ R 10 9 8 7
♦ R V 10 9
♣ R D

Vous avez délibérément écarté six cartes à ♠. Évaluez le danger d'une coupe franche en défense. 12,2 %, 29,5 % ou 43,4 % ?

Solutions page 120



Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — adressée à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

BENJAMIN HANNUNA

BACKGAMMON

LE VIDEAU

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

Le maniement du videau, ou cube doubleur, constitue la partie la plus délicate du Backgammon dans la mesure où il nécessite de savoir évaluer, à un moment donné de la partie, les probabilités précises de gain de chacun des adversaires. Plus encore que le maniement des pions, c'est votre degré de maîtrise du videau qui fera de vous un gagnant ou un perdant...

Vous savez probablement déjà que le videau se présente sous la forme d'un cube dont chaque face porte un nombre : 2, 4, 8, 16, 32 ou 64. Au début de la partie, le videau est placé entre les deux joueurs, face "64" visible; il n'est pas encore entré en jeu.

Il interviendra seulement quand l'un des deux joueurs, pensant avoir acquis un avantage suffisant, décidera, avant de lancer ses dés, de doubler l'enjeu; il proposera alors le cube, face "2" visible, à son adversaire; deux cas sont alors possibles :

- l'adversaire refuse et abandonne donc la partie, en perdant un point ;
- l'adversaire accepte et prend le cube, face "2" visible, de son côté: il joue maintenant pour 2 points (mais il peut en perdre 4 ou 6 en cas de partie double ou triple...). Cependant, l'acceptation du videau à "2" lui confère le droit de le renvoyer éventuellement par la suite à "4" s'il a réussi à retourner la situation à son avantage; son adversaire, alors, acceptera ou refusera selon les mêmes modalités, etc.

Quelques usages assez répandus (mais dont vous devrez convenir à l'avance avec votre adversaire) sont liés à l'utilisation du videau :

- les doubles automatiques : si les deux joueurs lancent le même chiffre au début de la partie, le videau passe automatiquement à 2, mais reste au milieu, à la disposition des deux joueurs;
- le "beaver": si un joueur est doublé par son adversaire et qu'il trouve ce double non justifié, il peut décider d'accepter le videau à 4 au lieu de 2, sans pour autant le renvoyer à l'adversaire; s'il le renvoie par la suite, ce sera à 8... (nous vous conseillons, surtout si vous êtes débutant, de ne pas jouer cette convention qui peut rapidement vous faire perdre des montants astronomiques);
- pas de gammon sans videau : un joueur ne peut pas perdre de gammon (partie double) si le videau n'a pas été proposé auparavant. Cette convention présente l'avantage d'éviter de perdre 2 points (et beaucoup de temps...) dans une partie où l'un des deux joueurs a pris un avantage écrasant dès les premiers dés, et oblige le joueur qui pense avoir une bonne chance de gagner un gammon à prendre quelques risques...

Quand faut-il accepter ou refuser un double ? Dans le cas où aucun des deux joueurs ne risque de perdre un gammon, la réponse est, en théorie, très simple : vous devez accepter le double dès que vous avez au moins une chance sur 4 de gagner la partie.

En effet, si vous refusez le double, vous aurez perdu un point; votre solde sera donc de (-1). Pour que vous puissiez raisonnablement accepter le double, il faut donc qu'en cas d'acceptation votre résultat statistique (ce que les mathématiciens appellent l'espérance de gain) ne soit pas plus mauvais que dans le cas précédent, et donc au pire égal à (-1). Or, si P est votre probabilité de gain, vous aurez une probabilité P de gagner 2 points, et donc une probabilité (1-P) de perdre 2 points; votre espérance de gain sera donc :

$$2P-2\,(1-P) = 4P-2$$

On voit facilement que cette quantité est supérieure ou égale à (-1) pour les valeurs de P supérieures ou égales à 1/4.

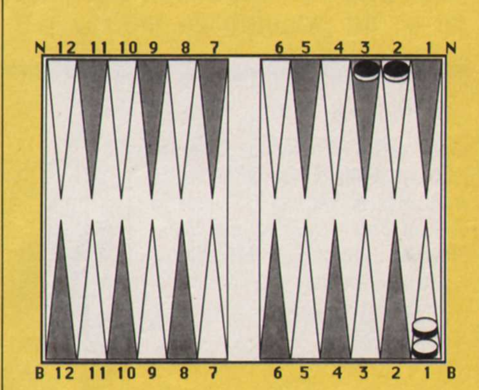
Cela dit, ce résultat n'est pleinement valable que s'il n'y a ni possibilité de gammon ni renvoi ultérieur du videau; d'autre part, tout le problème résidera généralement dans le fait de pouvoir calculer précisément cette fameuse probabilité de gain. Certaines situations simples (généralement en fin de partie) peuvent cependant être résolues automatiquement grâce à ce principe...

EXERCICES

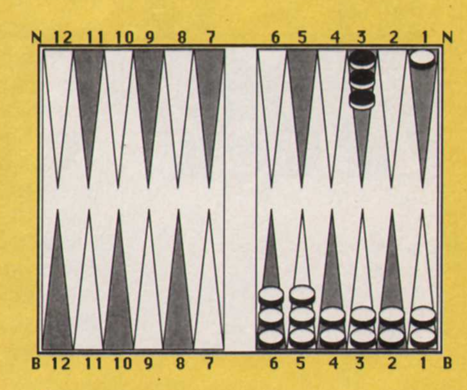
N 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 N

B 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 B

1 *Blanc doit-il doubler? Si oui, Noir doit-il accepter le double?*



2 *Noir double: Blanc doit-il accepter?*



3 *Noir double: Blanc doit-il accepter?*

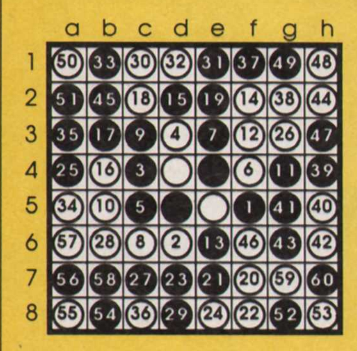
Solutions page 120

MARC TASTET

GAGNEZ LA PARITE!

... pour gagner la partie. Voici un exemple instructif de victoire acquise grâce à la juste exploitation du principe de parité.

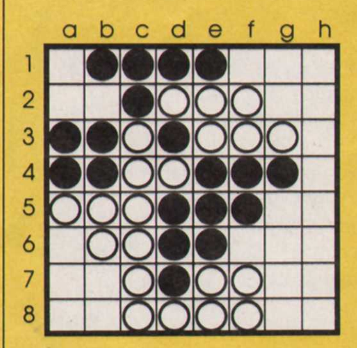
Cette partie (diagramme 1) a été jouée au championnat nordique 1986 entre Henrik Vallund (Danemark) et Rolf Lidén (Suède). Le championnat nordique réunit chaque année les meilleurs joueurs danois, finlandais et suédois.



1 Henrik Vallund 39; Rolf Lidén 25

Rappelons que la parité est, au départ, favorable à Blanc (voir *J&S* n° 49). Nous allons voir comment Noir réussit ici à retourner cet avantage.

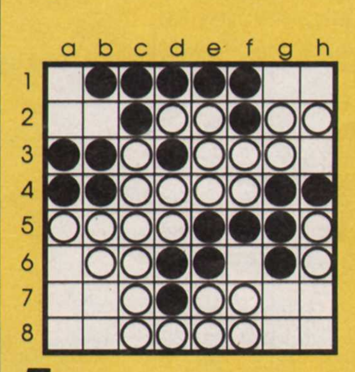
13: après ce coup, Noir a beaucoup de pions, mais il occupe bien le centre de la position.



2 Position après le coup 36: C8

36: en jouant ce coup, Blanc perd la parité: il laisse dans le coin Sud-Ouest un trou de cinq cases (donc impair) dans lequel il ne peut pas jouer. Noir attendra le moment opportun pour y jouer (en général le plus tard possible): il a intérêt à remplir le reste du plateau (où il jouera le dernier) avant de jouer dans ce trou (où il aura également le dernier coup).

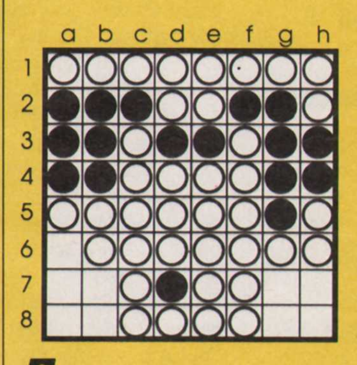
38: Blanc exploite le bord noir de cinq cases au Nord.



3 Position après le coup 44: H2

45: Noir ayant gagné la parité grâce au coin Sud-Ouest, il a intérêt à laisser des trous pairs partout ailleurs: c'est ce qu'il fait ici dans le coin Nord-Ouest...

47: ...avant de faire la même chose dans le coin Nord-Est. Blanc va devoir jouer le premier dans chacun de ces deux trous et, chaque fois, Noir y jouera le dernier coup. Une analyse de la fin de partie par ordinateur confirme que 45: B2 et 47: H3 sont bien les meilleurs coups. Cela montre que la parité permet de trouver facilement le bon coup: ceci est très fréquent.



4 Position après le coup 51: A2

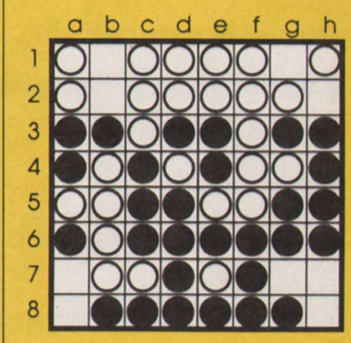
52: après le coup 51, Blanc passe (diagramme 4), ce qui est bon pour Noir. Si Noir remplit d'abord le coin Sud-Ouest, comme il y a là un trou de cinq cases, il va y jouer le dernier coup. Blanc passera à nouveau, et Noir devra jouer le premier dans le coin Sud-Est, laissant le dernier coup à Blanc. Pour jouer le dernier dans les deux trous, Noir doit d'abord jouer dans le coin Sud-Est (ce qu'il fait). Là, G8 est clairement le bon coup car G7 ou H7 donnerait trop de pions à Blanc.

54: après la réponse blanche H8, il reste dans le coin Sud-Est un trou pair où Blanc peut jouer. Noir n'a donc pas intérêt à y jouer avant Blanc: il doit d'abord remplir le trou impair au Sud-Ouest redonnant ainsi le trait à Blanc qui jouera alors dans le coin Sud-Est.

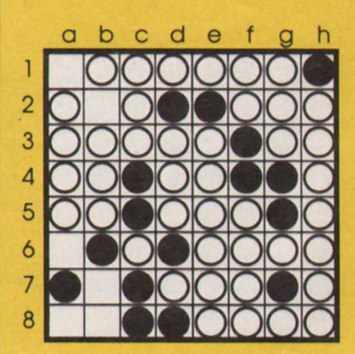
60: finalement, Noir a réussi à jouer le dernier dans chacune des quatre régions des coins: il a complètement gagné la parité.



Dans les deux positions suivantes, vous devez jouer et gagner. La parité peut vous aider!

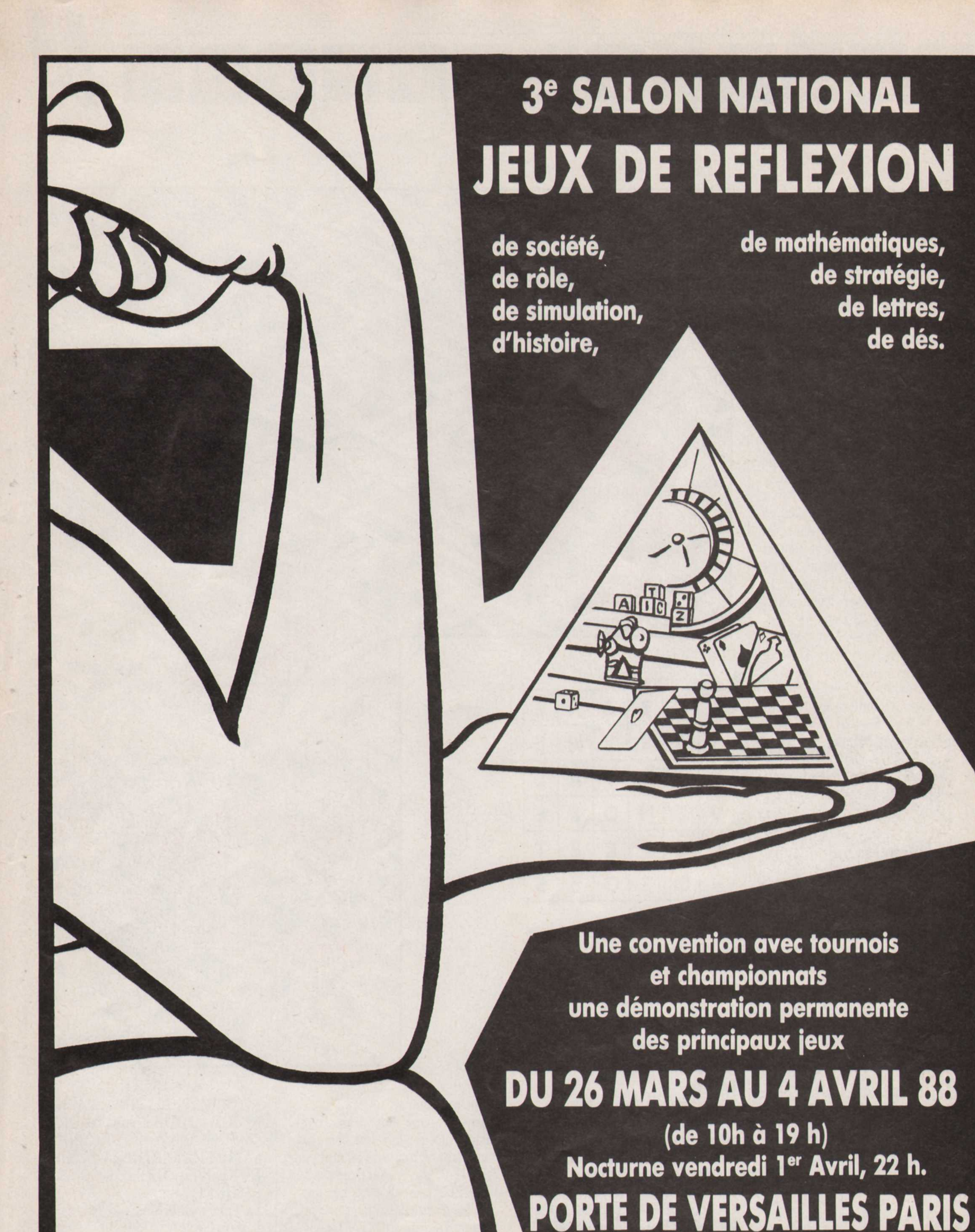


1 Blanc joue et gagne



2 Noir joue et gagne

Solutions page 120



3e SALON NATIONAL
JEUX DE REFLEXION
de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,
de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.
Une convention avec tournois
et championnats
une démonstration permanente
des principaux jeux
DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88
(de 10h à 19 h)
Nocturne vendredi 1er Avril, 22 h.
PORTE DE VERSAILLES PARIS
Comité des Expositions de Paris
55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317
92107 BOULOGNE BILLANCOURT Tél. 49.09.60.82

SOLUTIONS

LE GRAND SEAU ▶

Troisième et avant-dernier épisode de ce labyrinthe de Philippe Fassier (p. 35). Voici quel était le chemin à suivre pour récupérer le seau.

LA TOUR INFERNALE

Pour sortir des pièges infernaux de cette tour (page 32), voici quelle était la solution : 1 "non" → 2 ouvrir → 12 "en avant" → 13 → aller en 14, taper space → 15 attendre et résister ou bien escalader et plonger en avant ; → 67 → 18 ouvrir, prendre l'or, monter dans l'armoire 16 → 19 remonter le seau : bague noire. 32 → 20 → 27 → 21 → 36 → 37 → 38 attendre → 76 → 33 toboggan : bague blanche 34 → 35 → 47 → 73 → 6 → 5 → 4 → 3 appel, monter, appuyer sur 20; 23 → 24 jeter la blanche → 23 monter, appuyer sur 0 → 3 → 4 → 5 → 26 → 61 → 55 attendre : bague blanche. → 69 → 71 → 43 → 37 → 38 attendre. 76 → 33 toboggan → 34 mettre les bagues, attendre → 60. Fin.

DEPARTEMENTS

Pages 60 et 61, Louis Thépault nous proposait quelques "casse-tête" départementaux. Mais vous avez su, bien sûr, jongler avec cette géographie administrative.

En diagonale

Après avoir répertorié les 14 départements français à 6 lettres : ALLIER, ARIEGE, CANTAL, CREUSE, LANDES, LOIRET, LOZERE, MANCHE, NIEVRE, SARTHE, SAVOIE, VENDEE, VIENNE, VOSGES, il suffisait de rechercher celui qui a la première lettre commune avec l'un des 13 autres, la deuxième lettre commune avec l'un des 13 autres, et ainsi de suite jusqu'à la sixième lettre. Le seul possible était le département des LANDES.



L	O	Z	E	R	E
S	A	R	T	H	E
C	A	N	T	A	L
V	E	N	D	E	E
L	O	I	R	E	T
V	O	S	G	E	S

A chacun son nombre

Il s'agit du GARD (7 + 1 + 18 + 4 = 30) de la MARNE (13 + 1 + 18 + 14 + 5 = 51) et de l'ESSONNE (5 + 19 + 19 + 15 + 14 + 14 + 5 = 91)

Pêle-mêle

VIENNE, ORNE, ISERE, AISNE, GARD, LOT

Logique

Si on inscrit en face de chacune de ces préfectures le numéro d'immatriculation du département, on constate que chacun d'eux est la somme des deux numéros précédents. DIGNE 04, PRIVAS 07, CARCASSONNE 11, BOURGES 18, QUIMPER 29, AGEN 47. Le dimanche, notre représentant s'est trouvé au chef-lieu du département immatriculé 29 + 47 = 76 c'est-à-dire à ROUEN chef-lieu de la Seine Maritime.

Le point commun

Dans chacune des deux listes, chaque mot est la forme conjuguée d'un verbe (y compris l'infinitif pour ALLIER ou le participe pour VITRE). Les seuls mots ne répondant pas à cette définition sont : pour la première liste CANTAL, pour la deuxième MOULINS

Chaîne

Il fallait commencer par CANTAL qui donne la chaîne suivante : CANTAL, LOIRET (ou LOT), TERRITOIRE DE BELFORT, TARN, NORD, DOUBS (ou DEUX-SEVRES), SEINE-SAINT-DENIS, SAVOIE (ou SARTHE...), EURE, EURE-ET-LOIR, RHONE, ESSONNE

La France en branches

1. AN 1 + 2 = AIN
2. I 2 + 3 = GIRONDE
3. GRONDE 3 + 4 = DORDOGNE
4. DO 4 + 5 = DROME
5. MER 5 + 1 = MARNE

AVIS

Parcours
Il est obtenu en partant de l'AVEYRON (12) et en passant successivement par : AVEYRON 12, CANTAL 15, CORREZE 19, CREUSE 23, INDRE 36, INDRE-ET-LOIRE 37, LOIR-ET-CHER 41, LOIRET 45, PARIS 75, SEINE ET MARNE 77, YONNE 89, soit un total de 11 départements.

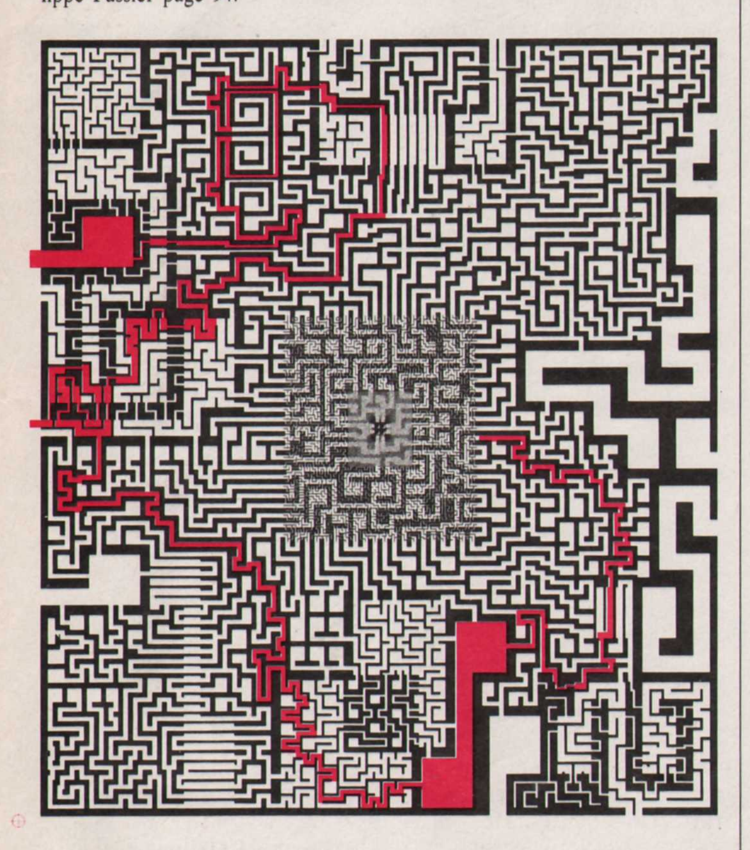
Petites énigmes
a. le VAR
b. ARIEGE dont le chef-lieu est FOIX et le numéro d'immatriculation 09 qui s'écrit bien IX en chiffres romains.
c. la MAYENNE dont l'une des communes s'appelle aussi MAYENNE, l'inverse de son numéro d'immatriculation (53), c'est-à-dire le 35, numéro de son voisin : l'ILLE-ET-VILAINE. Son chef-lieu LAVAL est bien un palindrome : mot se lisant aussi bien dans un sens que dans l'autre.

Cryptarithme

204		328
20648		32986
15938		50716
+32548	et	+13086
69338		97116

PROFONDEURS XI

Deux chemins vous menaient vers l'extérieur de ce labyrinthe de Philippe Fassier page 94.



CARCRASH

Page 64, dans la règle de l'encart, une petite précision pour calculer les dégâts commis aux autres véhicules :

distance	dégâts (en points de blindage)
+ 10 cases	1
entre 3 et 10 cases	1 lancer de dé
1 ou 2 cases ...	1 lancer de dé + 2

MANIFESTATIONS

• Stratèges 88 du 1er au 6 avril, le rendez-vous de tous les amateurs de jeux de rôle et de simulation. Au programme, de nombreux tournois : AD&D, L'Appel de Cthulhu, Superg-Gang, JRTM. Le Tournoi des Stratèges se déroulera, lui, sur Diplomacy, Heraklios et Les Trois Mousquetaires. Aura également lieu un concours de peinture sur figurine historique ou médiévale fantastique. Le club des Centurions du Sud-Ouest fera de nombreuses démonstrations : Kadesh à Jérusalem, Premier Empire... Pour tout renseignement : MJC Gradignan Guilde des Mammouths Maudits, 8, avenue Jean-Larrieu, 33170 Gradignan. Tél : 56 89 17 12.

• Echecs : 3e tournoi national du Club 608, les 1er, 2, 3 et 4 avril à Pâques, 7 rondes, 60 coups, 3h. Homologué. Inscription de 150 F au club 608 à envoyer à Mr A. Clauzel, 1612 allée du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne. Tél : 46 20 13 14.

• Le Centre International de la Mer et La Corderie Royale organise la troisième édition du Festival de jeux de stratégie marine dont la finale se déroule le 20 mars. Pour tout renseignement. Tél : 16 46 99 02 16.

• Les 3 et 4 septembre 88 aura lieu à la Mairie du XVIe arrondissement de Paris la phase finale de la Coupe de France de jeu d'histoire antique et médiéval. La règle est "Charges", l'échelle le 25 mm. De nombreux lots sont prévus. Les éliminatoires ayant lieu sur une base régionale, s'inscrire avant le mois de mars à l'adresse suivante : Comité de la Coupe de France de jeu d'histoire, 2307, Tour Atlas, 10, villa d'Este, 75648 Paris Cedex 13.

• La boutique Le Bilboquet organise en collaboration avec "Atemporels" de Rennes un week-end jeu les 23 & 24 avril. Au programme : Tournoi Super Gang & Blood Bowl, concours de figurines peintes. Soirée J.G.N années 20 prohibition + divers. Rens. Tél : 43 53 06 01. Le Bilboquet, 17 bis rue Renaise, 53000 Laval.

• L'école de Clerheid et la Guilde des fines lames organise un grandeur nature celtique aux dolmens de Wéris (Ardennes)du 15 au 17 avril, dans un immense territoire de 500 hectares, pour des jeunes âgés de 13 à 19 ans, débutants ou initiés. Pour obtenir le formulaire d'inscription, écrire à La GDFL, 1, avenue du Parc, 4920 Chaudfontaine (Belgique). Tél : 041 65 69 83 avant Pâques.

• Samedi 16 avril 1988 à 14h sera organisée par les clubs d'HEC, de Supelec et de l'Ecole Polytechnique, la journée nationale du bridge junior à HEC (Jouy-en-Josas). Ce tournoi est ouvert à tous les juniors, quel que soit leur niveau. Renseignements : Club Bridge de Supelec 91190 Gif-sur-Yvette. Tél : (1) 60 19 45 09.

• Le Culte de Melwip organise le dimanche 20 mars 88 de 10h à 19h un tournoi d'AD&D, Call of Cthulhu, Rêve de Dragon... Inscription : 30 F. Chèque postal à l'ordre de MJC de Ville d'Avray, place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray.

CLUBS

• Axmajeux vient de voir le jour à Cergy-Saint-Christophe. Ses membres, trop peu nombreux, pratiquent les jeux de réflexion, simulation, stratégie. Contacter Pascal Leclerc 12, rue du Gerfaut, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél : 30 73 41 21.



• Le club de jeux de rôle "La Vorpale enrayée" se réunit tous les mercredis après-midi à la MJC de Briançon. Tél : (1) 92 21 25 76.

• Les Conquérants de l'imaginaire, société de la région Maubeugeoise, a pour mission secrète de préparer des individus à l'univers nouveau qui succédera à l'apocalypse. La préparation est individuelle et stratégique. Nous recrutons les survivants de demain, au 6, rue de la République à Hautmont, les vendredis à 20h, les samedis et dimanches à 14h et 20h. Tél : 27 66 36 29. Contact : Christophe Cogo, 1405 rue Rampaneaux 59460 Jeumont.

• Le Clan des Sous-doués de la pleine lune est fier de vous annoncer son record : nous avons effectué une quête regroupant 30 joueurs d'AD&D. Une moyenne de 3 ans d'expérience et de 10 niveaux par tête ont permis le respect quasi total du jeu et des règles. Les "PC" ont évolué sous les ailes protectrices de Cradock le haineux et de Chrystar le teigne et preux. Pour informations : Tél : (1) 42 87 95 32.

• Le "Club Orc'nd Troll" vous attend tous les mercredi et samedi de 14 à 18h et le vendredi de 19h à tard dans la nuit. On y joue aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, grandeur nature, jeux avec figurines... Pour tous renseignements contacter le CLEC du Mont-Gaillard, 70, avenue du Mont-Gaillard, 76620 Le Havre. Tél : 35 54 02 00.

• Création de l'association Opal : jeux de simulation, jeux de rôle, jeux par correspondance. Renseignements au 56 48 25 88 ou 56 51 18 64.

• Ne restez plus seuls devant votre boîte de jeu, rencontrez de nouveaux partenaires chaque semaine, 1, place Gerson à Lyon. Nous vous proposons une palette de jeux complète et diversifiée : familiarisation avec les grands classiques, jeux de société (échecs, dames, Monopoly, Trivial Pursuit, Junta, Gang des Traction-Avant...). Pour tous renseignements, contactez USUL au 78 37 92 78.

• Création d'un club Magie & Epées, où on joue à L'Œil Noir. Renseignements au (1) 43 25 54 58 entre 17h et 20h. Demander Antoine.

• Amateurs de tous les jeux de réflexion, adhérez à la première centrale des ludophiles et rejoignez Espace Contacts 4/6, rue du Douanier Rousseau, 75014 Paris. Tél : (1) 43 20 61 61.

• "Moi Jeux", c'est une association qui a pour but l'animation et la formation par et pour les jeux et qui regroupe des animateurs culturels, des formateurs, des enseignants... Au programme : des week-ends jeux de rôle en grandeur réelle, des stages et des soirées d'initiation, une ludothèque de 50 jeux, des ateliers de construction de jeux, la création de jeux, un support informatique. Tél : 56 44 85 85.

Recherche de partenaires

• Cherche à former un club multijeux. Joris Diaz, 16, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél : (1) 40 05 13 71.

• Si vous êtes M.J, joueurs expérimentés ou non de jeux de rôle, wargames et que vous résidez à Quimper ou ses environs, contactez-moi au 16. 98 53 21 07 entre 18h et 20h. Laurent Aprile, 10, rue Xavier-Grall, 29500 Ergué-Gabéric.

• Nantais, vous aimez jouer aux échecs, aux wargames, etc. Mais vous ne trouvez pas de partenaires. Tél le lundi ou le vendredi vers 20h au 40 05 15 85.

Messages

• Donne nombreux jeux-encarts de J&S à un club de jeux à but non lucratif. A venir chercher à l'adresse suivante : Christophe Danjou, 196, rue Carnot, 59155 Faches-Thumesnil après 19h ou le week-end.

• cherche tout numéro de Wyrm's Footnotes, état indifférent. Tél : 45 32 98 77, demander Fabrice.

• S.O.S. Recherche solution de "l'affaire Sydney" : je patauge lamentablement devant l'ordinateur de la gendarmerie. Pascal Prouzet, Les Sarailloux, 82600 Verdun/Garonne. Tél : 63 64 42 76 (Week-end).

• Cherche tous contacts pour échanger conseils et idées quant à l'Amiga 500 (clubs ou possesseurs isolés). Tony Simonneau, Domaine de Boucœur, 79330 Saint-Varent. Tél : 49 67 55 13.

• Recherche un club de jeux de rôle dans la région parisienne. Frédéric Roméro, 5, rue des Ramenas, 93100 Montreuil.

• Recherche personnes voulant s'abonner ou participer à la réalisation d'une revue d'annonces bénévole sur l'Apple II. Pierre-Louis Lagabbe, Allée des sept Laux, 69570 Dardilly.

• Recherche règles en français de Blood Bowl et tout livre de l'Œil Noir en solo. Frédo Etienne, 6, allée des Troënes 91380 Chilly-Mazarin.

• Cherche donateur d'un modulateur Pal pour TI 99-4a ou achète (100 F). Ecrire à George Michael, 22, allée des Pensées, 6170 Souvret (Belgique).

• Dans le jeu King Quest I et II pour Atari, après avoir ouvert 2 portes magiques, la Mort apparaît dans une barque sur le lac empoisonné. Que faut-il lui offrir pour traverser et où trouver l'objet ? Une fois de l'autre côté du lac, comment éviter les fantômes ? Ecrire à Pierre Humbert, 28, rue des Electriciens, 13012 Marseille.

• S.O.S. Je suis bloqué dans Moebius pour Apple. Je possède le "were-spell", des plumes de condor, mais je n'arrive pas à me transformer en oiseau en divisant le "were-spell" (rien ne se passe). Je recherche aussi The Ancient Art of War, Colonial Conquest. En échange, je possède une dizaine de solutions de jeux d'aventure, ainsi que de Star Trek et les solutions d'Ultima III et IV. Ecrire à Christophe Arnaud, 1102 rue de la Roqueturière, 34090 Montpellier.

• Turwen est un fanzine sur les livres-jeu et jeux d'aventure, numéro contre 2 timbres à 2,20 F. Karine Vallée, Le Meurier Monthoiron 86210 Bonneuil.

• Deux meneurs de jeu voudraient recevoir des conseils quant à la réalisation d'un Killer. Contacter Rolland Michelis, 12, avenue Sainte-Thecle, Victoria Park 06300 Nice. Tél : 93 89 36 16.

Les bonnes occases... vend:

• ZX Spectrum 48 K + interface péritel + lecteur de cassettes + cassettes + cordons + transformateur. Tél : (1) 47 47 22 48 après 19h. Demander Max.

• Console Atari 2600 ainsi qu'un joystick, un paddle et 11 cartouches : 700 F. Coffrets initiation pour L'Œil Noir + accessoires du Maître : 90 F chaque. "Livres dont vous êtes le héros" : 10 F chaque. Tél : 39 18 07 83 après 17h30. Demander Julien.

• Boîte 1 et 2 L'Œil Noir + nombreux scénarios : 150 F. D&D Expert : 90 F ou échange contre wargames. Tél : 43 65 61 84. Demander Stéphane.

• Capital Power, Fief, Thalassa, Rally... 70 F chaque. Magellan, Scotland Yard, 100 F chaque. Stratèges + Hitler's War 150 F chaque. J.Y Torzec au 76 46 78 42 après 12h.

• Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + adaptateur péritel + nombreux jeux + joystick. 2 000 F. Tél : 87 62 40 81 après 18h. (Région de Metz).

• jeux pour Apple. Tél : 43 28 56 33. Demander Ludovic.

• Boîtes D&D Base & Expert 80 F l'une, 130 F les deux. "Livres dont vous êtes le héros", 6 F chaque ; le jeu Vous êtes l'As des As, 60 F. Tél : 39 56 23 51. Demander Alban.

• livres science-fiction, Bob Morane, Doc. Savage, policiers, série noire. Liste contre 5 timbres postaux. Francis Temperville, Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay.

• Fiend Folio, 60 F, Stars Frontiers, 40 F, B17 Queen of the Skies, 70 F, cassettes Atmos et scénarios



AD&D. Tél: 61 53 47 83 (Toulouse). Demander Jean-Gabriel Huntzinger.

• Chill 100 F, Rêve de dragon + scénario, Pendragon 120 F chaque, 50 livres-jeux, 10 F pièce, Runequest III, 60 F. Erwan Saliot. Tél: 43 66 50 00.

• Ensemble Thomson TO7 + LEP + extension musique et jeux. Valeur réelle: 8 000 F. Vendu 4 000 F. Tél: 79 32 81 59. Demander David.

• cassettes Oric/Atmos, 90 F l'une ou 500 F les 6 (The Hobbit, Meurtre à grande vitesse...). Stéphane Aude. Tél: 92 78 54 53.

• pour C64 ou 128, multitude de disquettes contenant multitude de programmes anciens et récents, 100 FB pièce. J.C Van Nieuwenhoven, 35, rue des Mimosas, 1030 Bruxelles, Belgique.

• Atari 800 XL + magnéto-cassette + moniteur vert + nombreux jeux (Silent Service, Asylum, ...) + manette + livres + magazines, listings + adaptateur pour T.V 2 300 F. Laurence Filippi, 41, route de Villebret, 03100 Montluçon. Tél: 70 05 14 52.

• ou échange contre Boîte de Base D&D, 13 "Livres dont vous êtes le héros", 10 F chaque. Laurent Aprile, 10, rue Xavier Grall, 29500 Ergué Gabéric.

• Apple IIc + Imagewriter II + moniteur monochrome + joystick + lecteur Disk externe + nombreux logiciels: 7 000 F. Tél: (1) 49 00 90 96 ou (1) 45 58 67 31. Demander Alain Risbourg.

• "Livres dont vous êtes le héros", 13 à 8 F pièce. Tél: 48 85 20 06. Demander Alexandre.

• 2 coffrets + 4 scénarios Œil Noir + 9 "Livres dont vous êtes le héros": 300 F le tout. Tél : après 18h, 47 20 95 75 (Tours).

• Atari 520 ST + moniteur couleur + souris + joystick + 10 disquettes vierges + 3 jeux: 4 500 F le tout. Alain Crombez, avenue de la Libération, 33680 Lacanau.

• J&S n°s 9 à 32 en bon état + tous les encarts ou en échange plusieurs contre le n° 4 + encart. Tél: 42 59 58 92. Demander Thomas.

• DMG, 140 F, PH 100 F, Deities et Demigods, 100 F, Expert rules set 2, 70 F, MM1 & MM2, 100 F. Tout le lot 550 F. Eric Alard, ILM Essarton, 38250 Villard-de-Lans.

• CPC 6128 Amstrad + 500 jeux + lecteur cassettes + cordon + cassettes + revues + "Livres dont vous êtes le héros": 4 500 F. Tél: 39 61 98 35 après 17h30. Demander Franck.

• L'Œil Noir: initiation au jeu d'aventure: 40 F + accessoires du Maître: 40 F + extension au jeu d'aventure: 70 F + 7 scénarios (Gallimard), 15 F chaque + 3 scénarios (Schmidt), 20 F chaque. Tél: 56 28 07 43 après 17h. Demander Stéphane.

• ou échange Baston neuf, 180 F. Tél: (1) 42 57 74 32 après 17h. Demander Stéphane.

• Commodore 64 Secam + lecteur disquettes + imprimante MPS803 + 9 livres + 2 joysticks + 25 disquettes + nombreux logiciels: 3 500 F. Tél: 94 94 26 55. André Fages.

• Jeux de Rôle pas chers + revues, figurines + livres-jeux 10 F chaque + 5 F d'envoi. Vincent Pilpré, 58, rue de Saint-Médard, 35250 Saint-Aubin-d'Aubigné. Tél: 99 55 20 17.

• Spectrum 128 K + joystick + logiciels: 1 400 F. David Brun. Tél: 49 09 65 05.

• D&D Base + Expert + 2 modules; Tunnels & Troll + 2 modules; L'Œil Noir + 3 modules; Le Monde de Tregor, jeux de rôle, revues. Tél: 76 38 12 44 après 18h.

• 32 "Livres dont vous êtes le héros" de 18 à 22 F. Tél : 76 64 01 05 entre 19h30 et 20h. Demander Nicolas.

• Jeu de Scrabble électronique Monty en français, neuf : 1 150 F. Dictionnaire Larousse en 5 volumes, 1987, neuf : 1 750 F. Jeu d'échecs électronique Régence, neuf, 2 600 F. Tél : (1) 43 28 64 78 après 21h.

• Atari 800 XL + 2 manettes + magnéto + une vingtaine de jeux : 1 800 F. Tél : 32 34 04 47 vers 19h30 jusqu'à 20h30. Demander Laurent ou écrire à Laurent Joubaud, Le Bout de la ville, Quittebeuf, 27110 Le Neubourg.

• pour VIC 20 les livres (Le Vic à l'affiche, La Pratique du Vic...) + jeux électroniques Battlegames + Sargon II Chess, Scramble. Bruno Mamer. Tél : 30 32 48 03 (Pontoise).

ACHETE

• Mega 1 complet et en bon état. Urgent. Stéphane Quennerat, 5, avenue des Courtils, 60270 Gouvieux.

• Numéro 1 à 9 de J&S et anciens numéros de Science & Vie (antérieurs à juin 86). Bruno Mamer : 30 32 48 03 (Pontoise).

ECHANGE

• ou vends wargames pour C64. Hélène Sadous, 34, boulevard des Roses, 69800 Saint-Priest.

• nombreux logiciels sur Apple II. Réponse assurée. Laurent Fayolle, 4, rue des Alouettes, 91220 Plessis-Paté.

• "livres dont vous êtes le héros" + logiciels pour Apple II + Mega II. Tél : 22 42 11 43.

• Upfront en français contre Armor ou GIAOV ou Ambush ou Air Force en français et en bon état. Jean Lasnier, Chatelraould, 51300 Vitry-Le-François.

SOLUTIO

PAGES 74 ET 75

Récréation (par Bernard Myers):

1.
1&7, 2&8, 3&4, 5&10, 6&9

2.



3.
B.

4.
Valet, Cœur , Atout, Carte

5.
L'affirmation 6 est fausse. 7♥, V♥, D♥, R♥, 7♦, 8♦, 9♦, 10♦, V♦, D♦, R♦, A♦

6
1623 (A ne peut qu'être = 1). La date de naissance de Pascal, le créateur de la première machine à calculer.

7.
Il nous faut une tonne de TNT. La date correspond à la lettre du mois qui suit, ainsi 3 et 4 juillet indiquent la 3ᵉ et 4ᵉ lettre du mot juillet, soit I et L.

8.
Basculer les dominos ZX et OC sur le côté pour former NX et OU.
SPHINX
OURSIN

9.
La vérité est dans le rire.
Commencez au "L" en haut à gauche et sautez par-dessus 3 pétales à chaque fois.

10.
A - C - B - D
Il faut respectivement 4, 5, 6 et 7 lignes droites pour relier A à N.

11.
En inversant un des 9, on forme : 58, 59, 60, 61, 62.

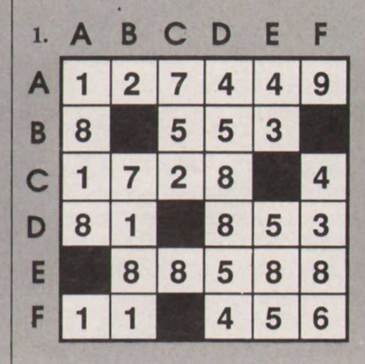
12.
à 11h40. En une heure, la soute est remplie 1/3 + 1/4 et vidée 1/6, soit 4/12 + 3/12 - 2/12. Si 5/12 de la soute est remplie en 1h, la soute entière est remplie en 12/5 heures, soit 2h24.

13.
4 - 2 - 1 ou 5 - 2 - 1 ou 2 - 4 - 5 ou 3 - 5 - 5 ou 4 - 4 - 3.

PAGE 76

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

1.



	A	B	C	D	E	F
A	1	2	7	4	4	9
B	8	■	5	5	3	■
C	1	7	2	8	■	4
D	8	1	■	8	5	3
E	■	8	8	5	8	8
F	1	1	■	4	5	6

2.

	A	B	C	D	E
A	1	7	1	9	7
B	3	■	2	2	7
C	3	■	9	9	9
D	1	1	2	1	■
E	■	9	1	9	1

PAGES 92 ET 93

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Les anagrammes croisées :

	E		A		S		D	
E	S	T	R	O	P	I	E	R
	C	■	G	■	A	■	N	
S	A	L	U	B	R	I	T	E
	L	■	M	■	T	■	A	
P	A	P	E	T	E	R	I	E
	D	■	N	■	R	■	R	
N	E	C	T	A	I	R	E	S
	R		E		E		S	

Mini-tirages :
AIGRIN, AVERTI, CHELEM, NAIADE, FAUFIL, CORBIN, BEGUIN, BRETON, ROSBIF, ERBIUM

Les cousins :
• BIGOT, GIGOT, LIGOT
• CHORDE, CHOREE
• MAOISTE, MARISTE
• CALOT, DALOT, FALOT, PALOT

• SILEX, SIREX
• MANCELLE, MANUELLE
• PASSIF, PASSIM
• SYLPHE, SYRPHE
• LACENT, LAIENT, LAMENT, LAPENT, LATENT, LAVENT, LAYENT
• DIERESE, DIURESE

Les anagrammes :
• PUROTIN + M = IMPORTUN
+ A = PARUTION
+ N = PUNIRONT
+ E = POINTURE, POINTEUR, ERUPTION
+ S = PUROTINS

• NUISONS + T = SUINTONS
+ A = SAUNIONS
+ R = SURINONS
+ I = NUISIONS, USINIONS
+ F = INFUSONS
+ E = ONUSIENS
+ S = UNISSONS

Du coq à l'âne :
• FUME, FAME, PAME, PAPE, PIPE
• TURF, SURF, SURI, SARI, PARI
• POIL, POIS, VOIS, VOLS, VOLE, VELE, VELU
• FUITE, FRITE, FRISE, ARISE, AVISE, AVIDE, EVIDE, EVADE
• CHOPE, CHIPE, CHINE, CHENE, CRENE, FRENE, FRERE, FIERE, BIERE

Les anaphrases :
• TELEVISA - ESTIVALES
• SIGNALER - SANGLIER
• ANIMISME - MAINMISE
• CENOBITES - OBSCENITE
• OBJECTAI - JACOBITE

Jarnac !
La filière :
LAI, MAIL, ISLAM, SALAMI, MALAISE, LAMAISME, HAMAMELIS

Les solitaires :
PATENTAGE, MALLEOLES, CALCIURIE, BONDERISE, PROXIMITE, LAMPOURDE, FRICASSEE

PAGES 98 ET 99

Echecs:
1. La poussée serait stupide : 1. d7?, Re7! suivi de 2. ...Cf6 et 3. ...C×d7 supprimant le pion. Par 1. Fg6+!! les blancs s'assurent une Dame : 1. ...R×g6; 2. d7 et 3. d8

N S

= D, ou 1. ...Rf8; 2. d7, Re7; 3. d×e8 = D+.
(fin d'une étude de Chéron)

2. 1. Ff2+, Rh5; 2. g4+, Rh6; 3. Rf6!, Rh7; (3. ...Fh7; 4. Fe3 mat); 4. g5, Rh8; 5. Fd4, Rh7 (5. ...Fh7; 6. R×f7 mat); 6. Fa1, Rh8; 7. g6!, f×g6 (ou 7. ...Fh7; 8. R×f7 mat); 8. R×g6 mat.
(Etude de Horwitz)

3. 1. e5, Fb7; 2. e6, Fc8; 3. e7, Fd7 (évidemment tous les coups noirs étaient forcés) 4. Fh3, Fe8; 5. Rf8, Fh5; 6. Fg4! (attirant le Fou noir sur la case fatale) Fg6; 7. Ff5+! et le Fou noir, dévié, ne peut plus rien contre le pion adverse.
(Etude de Platov)

4. 1. Fc3, Fa3; 2. Fg7, Fc5; 3. Ff8, Fe3; 4. Fb4, Fh6 (le Fou surveille encore le pion, mais sur une diagonale trop courte); 5. Fc3! et les Noirs, obligés de jouer (en "zug zwang"), perdent. Par exemple 5. ...Rf5; 6. Fg7!
(Etude de Centurini)

5. 1. Fa3!, f5 (seule façon de faire passer le Cavalier vers l'aile-Dame, maintenant que la case e7 est prise) 2. d5!! (ôtant la case d5 au Cavalier) c×d5; 3. a5, Cf6; 4. a6, Ce8 (ou 4. ...Cd7; 5. Fc5!!, C×c5; 6. a7 et 7. a8 = D); 5. Fd6!!, C×d6; 6. a7! et le pion file.
(Etude de Troitzky)

6. 1. a7! (non Fc3? à cause de 1. ...R×a6; 2. F×b4 pat!) Cc6 (ou 1. ...Ra6; 2. Rb8!, Cc6+; 3. Rc7!, C×a7; 4. b4!! et les Noirs doivent offrir leur Cavalier) 2. Rb7, C×a7; 3. Fc3+! (et non 3. R×a7?, Rb4! et il n'y aura plus de pion blanc) b4; 4. Fd4, Cb5 (seule case de fuite mais...) 5. F×b6 mat! Une fin tragi-comique.
(Etude de Fritz)

7. 1. Fb1! (mieux que 1. Fd5, on verra pourquoi avec la solution) f4 (ou 1. ...Rb3; 2. Rc6, Rb2; 3. d7, R×b1; 4. d8 = D, a2; 5. Db6+, Ra1; 6. Db3!, f4; 7. Dc2! et 8. Dc1 mat); 2. Rc6, f3; 3. Rc5 (avec la menace étonnante 5. Fc2 mat) Rb3; 4. d7, f2; 5. d8 = D, f1 = D; 6. Dd5+!, Rc3 (6. ...Ra4; 7. Fc2 mat ou 6. ...Rb2; 7. Da2+ puis 8. Dc2 mat) 7. Dd4+!, Rb3; 8. Da4+!!, R×a4 (8. ...Rc3; 9. Dc2 mat, ou 8. ...Rb2; 9. Dc2+ et 10. Da2 mat) 9. Fc2 mat!
(Etude de Georgiev)

8. Si le trait était aux Noirs, ils perdraient tout de suite car leur Cavalier n'a pas de case, et un coup de Roi permettrait R×d8 sans perdre le pion. Il faut donc amener la même position, mais avec le trait aux Noirs. On y parvient comme suit : 1. Ff7!, Rb5 (ou 1. ...Ra6; 2. Fb3!, Rb5; 3. Fa4+!, Ra5 — 3. ...Rc5; 4. Fd7! et zugzwang — 4. Fd7 et on est ramené à la variante principale) 2. Fe8+, Ra5; 3. Fd7! (il faut empêcher l'échec du Cavalier en e6) Ra6; 4. Fh3, Ra5; 5. Fg4 (attendant que le Roi noir veuille bien aller sur une case blanche) Rb5; 6. Fe2+, Ra5 (ou 6. ...Rc5; 7. Fc4!!, Cc6; 8. b7! et, là aussi, les Noirs sont en zugzwang) 7. Fc4! et c'est la position du diagramme avec le trait aux Noirs.
(Etude de Horwitz et Kling)

9. Le plan des blancs sera le suivant : mettre leur Fou en b8, l'ôter sur la diagonale h2-h8 et obliger ainsi le Fou adverse à venir sur a7. Enfin venir sur la diagonale g1-a7 pour dévier, avec cette fois un effet décisif, le Fou noir. 1. Fh4, Rb6 (1. ...Fe5 perd plus vite à cause de 2. Ff6! puis 3. Fd4); 2. Ff2+, Ra6; 3. Fc5 (coup d'attente pour obliger le Fou adverse à sortir de sa "cachette" én h2) Fg3; 4. Fe7! (avec l'intention 5. Fd8 et 6. Fe7), Rb6 (forcé) 5. Fd8+, Rc6; 6. Fh4! (d'où l'utilité du coup d'attente 3. Fc5! Si les noirs avaient choisi alors 3. ...Ff4 ou 3. ...Fe5, les répliques ultérieures auraient été, respectivement, 6. Fg5 et 6. Ff6) Fh2; 7. Ff2! (le Fou passe ainsi en b8 imparablement) Rb5; 8. Fa7, Ra6; 9. Fb8, Fg1; 10. Fg3, Fa7; 11. Ff2! et les blancs gagnent.
(Etude de Centurini)

10. 1. e8 = D!, T×e8; 2. Ff8, Te2+ (quoi d'autre?) 3. Rh3! (non 3. Rg1? à cause de 3. ...Te6; 4. g8 = D, Tg6+! et nulle) Te3+; 4. Rh4, Te4+; 5. Rh5, Te5+; 6. Rh6, Te1 (6. ...Te6+?; 7. R×h7, Te1; 8. g8 = D, Th1+; 9. Fh6+!); 7. Fc5!, Te8; 8. R×h7 (menaçant 9. Ff8), Td8; 9. Fe7! (non 9. Ff8?, Td7! et le pion, cloué, se fait prendre) Tc8; 10. Ff8!, Tc7; 11. Fd6! et c'est la Tour qui se fait clouer et capturer!
(Etude de Vancura)

11. Ils seraient en zugzwang. Il faut donc ramener la position du diagramme, avec le trait aux Noirs : 1. Fe2!, Fg6 (sur 1. ...Fe8 vient 2. Fd3, Fg6 — 2. ...Fd7; 3. Fc2, Fe6; 4. Fd1, Ff7; 5. Ff3! — 3. Fc2, Fh7; 4. Fb3, Fg8; 5. Fd1!, Ff7; 6. Ff3!) 2. Fd3, Fh7; 3. Fc2, Fg6; 4. Fb1! (le coup clé, rompant la symétrie et la parité) Fh7; 5. Fd3, Fg6; 6. Fc2, Fh7; 7. Fb3!, Fg8; 8. Fd1, Ff7; 9. Ff3! et c'est aux noirs de jouer soit le Fou et perdre un pion, soit le Roi et de laisser son collègue passer en c5 ou e5 faire des ravages.
(Etude d'Averbakh)

12. 1. Ff5+, Rh6 (1. ...Rh5; 2. Rf7 ramène à la suite du texte) 2. Re7!! (non 2. Rf7? à cause de 2. ...g4!; 3. h4 — 3. h×g4, Rg5!; 4. R×g7? pat, ou 3. F×g4, f5!; 4. F×f5, Fe5!; 5. g4, Rg5 et nulle facile — Rh5!; 4. Rg8 -4. R×g7 pat- Rh6! et les blancs ne peuvent progresser) g4; 3. h4! (il faut asphyxier les noirs!) Rh5; 4. Rf7, Rh6; 5. Rg8, Rh5; 6. Rh7! (6. R×g7?? pat) Ff8; 7. Fg6 mat.
(Etude de Herbstmann)

13. Il faut éviter le genre d'âneries comme 1. f5, Fg7; 2. e6+??, Re7 et les pions ne peuvent jamais franchir les cases noires. D'abord les blancs renforcent la position de leur Roi : 1. Fc4+, Re7; 2. Re4, Fg7; 3. Rf5!, Fh6; 4. Rg4, Ff8 (ou 4. ...Rd7; 5. f5! et les blancs ont le temps de pousser le pion en f6 sans que les noirs soient placés pour le sacrifice du Fou sur f6. D'autre part 4. ...Fg7 revient à la variante principale) 5. Rg5!, Fg7; 6. Rg6, Ff8 (6. ...Fh8 et 6. ...Rf8 perdent le Fou à cause de 7. Rh7!) 7. f5 (la poussée est devenue efficace) Re8; 8. f6!, Fc5; 9. Rg7, Ff8+; 10. Rg8, Fb4; 11. e6, Fa3; 12. Fb5+! (12. e7??, F×e7! et nulle) Rd8; 13. Rf7, Fc5; 14. e7+ puis viendra une Dame.
(Etude de Tarrasch)

14. 1. b7, Td3+ (1. ...Tf8?; 2. Fd6+! ou 1. ...Tf5+?; 2. Fe5! perdaient plus vite) 2. Re6!, Td8; 3. Fc7, Th8; 4. Fe5, Td8; 5. Re7, Tg8; 6. Rf7, Td8; 7. Fc7! (le harcèlement portera bientôt ses fruits) Th8; 8. Fd6+!, Ra5; 9. Ff8!, Th7+ (gagnant le pion?) 10. Fg7! (non!) et le pion triomphe.
(Etude de Mattison)

PAGES 100 ET 101

Scrabble :

Le coin du stratège

Les coups les plus intéressants au premier abord sont : HUMERAS en O8 pour 36 points, HASE en O12 pour 33 points, HUME en L1 pour 28 points.
Mais c'est la fin de la partie (si l'on compte, on voit qu'il n'y a plus que 5 lettres dans le sac) et Q, W et K ne sont pas encore sortis; on possède le dernier U, et il faut donc absolument le garder...

De plus, ou bien l'adversaire a déjà le Q et le W, et, si on joue bien, il ne les placera jamais, ou bien (une ou) les deux lettres sont encore dans le sac, et il faut :

— jouer le minimum de lettres pour avoir moins de chances de les tirer ;

— garder des lettres qui permettent de les jouer si on les tire. HA en 15N pour 26 points satisfait à tous ces impératifs; ce coup ne place que deux lettres, ferme un triple, et permet de garder le U et un A pour placer, selon le cas,

SOLUTIONS

WURMS, QUARKS, KWAS, WU, QAT, ou même WAGAGES en rallonge sur GAGES...
Et, si l'on tire de bonnes lettres, on peut encore même scrabbler en C8 ou en 14A, ce qui, vu les lettres restantes, est impossible à l'adversaire.

Pentascrabble:
1. (L) UPANAR en H2, pour 72 points
2. INABOUTI EN 6G, pour 68 points
3. CONVERTI en K5, pour 102 points
4. LOGICIEN en 12H, pour 76 points
5. SUPERNOVA en 8D, pour 66 points

Les Benjamins:
• avec GARAS,on peut faire: FOGGARAS, TANGARAS
• avec ETRES, on peut faire: ANCETRES, DEPETRES, EMPETRES, FENETRES, PENETRES, VUMETRES
• avec EROTIQUE, on peut faire: SCLEROTIQUE
• avec RIMENT, on peut faire: DEPRIMENT, ESCRIMENT, EXPRIMENT, IMPRIMENT, NUTRIMENT, OPPRIMENT, REPRIMENT

PAGES 102 ET 103

Dames:
1. 1. 20-14! (28×48); 2. 14×21 (48×25); 3. 21-17! (22×11); 4. 31-27 (32×21); 5. 26×6 et la nulle fut conclue.
Dibman-Gantwarg, 16ᵉ partie

2. 1. ...(25-30)**A**; 2. 34×25 (24-29); 3. 33×24 (19×30); 4. 25×34 (23-29); 5. 34×23 (13-18); 6. 22×13 (8×37); 7. 38-32 (37×28); 8. 43-38 et la nulle fut conclue.
A: Rien de mieux que ce dégagement qui aboutit rapidement à la nulle.
1. 1. ...(7-11)?; 2. 22-18 (13×22); 3. 32-28 (23×32); 4. 38×16 (B+)
2. 1. ...(24-30)?; 2. 33-29 (12-18); 3. 31-26 (18×27); 4. 29×9 (B+)
3. 1. ...(24-29); 2. 33×24 (19×30); 3. 38-33 (13-18), le meilleur 4. 22×13 (8×19); 5. 21-17 (12×21); 6. 26×17 avec avantage aux blancs mais insuffisant pour conclure probablement. Le coup du texte reste néanmoins préférable car plus sûr.
14ᵉ partie.
3. 1 ...(33-39)!; 2. 43×34**A** (24×33); 3. 49-43 (20-25)!; 4. 36-31**BC** (19-23)!; 5. 43-38**DE** (23-29); 6. 34×23 (25×34); 7. 38×40 (13-19); 8. 23×14 (3-9); 9. 14×3 (12-17); 10. 3×21 (16×47) et la nulle fut conclue, les noirs ne pouvant pas empêcher les blancs de passer, à la longue, un pion à dame. **A:** 2.44×33 (20-25); 3. 29×20 (15×24) et 4. ...(25×34)
B: 4. 43-39 (19-24!!); 5. 30×19 (13×24); 6. 39×28 (25-30)!!; 7. 34×25 (15-20); 8. 25×14 (3-9); 9. 14×3 (12-17); 10. 3×21 (16×47) avec une nulle assurée pour Dibman.
C: 4. 32-27 (12-18); 5. 37-32 (8-12); 6. 43-39 (12-17); 7. 39×28 (3-9) et les blancs ne peuvent rien faire pour éviter que les noirs ne récupèrent leur pion de retard.
D: 5. 34-29 (25×34); 6. 29×7 (2×11); 7. 42-38 (33×42); 8. 37×48 (15-20) et le pion 34 des noirs tient sans problèmes.
E: il faut tenir compte de 5. ...(23-29); 6. 34×23 (25×34) avec menace de passage à dame par 7. ...(34-40).
1ʳᵉ partie

4. 1. ...(4-10)!**A** 2. 23-18**BCDE** (12×23); 3. 20-15 (9-13); 4. 15×4 (13-18); 5. 4×27!**F** et nulle sur proposition de Dibman.
A: un coup inattendu qui force Gantwarg à chercher la nulle.
B: 2. 20-15? (12-18!); 3. 15×22 (31-37); 4. 42×31 (36×38) (N+)
C: sur 2. 42-38? ou 33-38? les noirs gagnent un pion par 2. ...(10-15)
D: sur 2. 33-29? (10-15); 3. 29-24 (31-37); 4. 42×31 (36×27); 5. 47-42 (27-32) (N+)
E: sur 2. 23-19 (14×23); 3. 20-15 (9-14) et nous retombons dans la variante principale.
F: 5. 4×22? (31-37); 6. 42×31 (36×18); 7. 47-42 (18-22); 8. 42-38 (22-27) et (N+) par opposition
3ᵉ partie

5. 1. 44-40!**ABC** (18-23);2. 28-22!**D** (17×28); 3. 40-35 (19-24); 4. 31-27 (7-11); 5. 38-33 (12-17) **E**; 6. 33×22 (17×28); 7. 26-21 (28-32)**F**; 8. 27×38 (23-28); 9. 39-33 (30×39) et nulle sur proposition de Gantwarg.
A: 1. 38-33? (30-35)!; 2. 44-40 (35×44); 3. 39×50 (18-23) et 3. ...23×32 (N+)
B: 1. 38-32 (19-24!); 2. 31-27 (7-11); 3. 27-21**C** (11-16); 4. 32-27 (24-29); 5. 34×23 (18×29); 6. 39-33 (29×38); 7. 28-23 avec de bonnes chances de gain pour les noirs.
C: 1. 26-21 (17×26); 2. 28-22 (24-29!); 3. 34×23 (18×29) avec une fin de partie bien difficile pour les blancs.
D: 2. 40-35 (23×43); 3. 35×13 (43-48) ; 4. 13-9 (17-21); 5. 26×8 (48×20) (N+)
E: 5. ...(24-29); 6. 33×24 (30×19); 7. 39-33 (28×30); 8. 35×13 =
F: 7. ...(28-33); 8. 39×19 (30×39); 9. 19×30 (25×34); 10. 21-16 (11-17); 11. 27-21 (17×26); 12. 16-11
13ᵉ partie

6. 37-32! (28×37); 2. 42×31 (26×37); 3. 48-42! (37×48); 4. 15-10!! (48×19); 5. 10-5!! une position incroyable, les noirs ont beau avoir quatre pions de plus, il est impossible de gagner 5. ...(27-32); 6. 38×27 (22×31); 7. 36×27 et nulle sur proposition de Gantwarg.
8ᵉ partie

7. 25-50!**A** (24×15); 2. 11-2!!**B** (13-18); 3. 2-16! (23-28)**C**; 4. 16×49 (18-22); 5. 34-29 (15-20); 6. 49-35 (20-25); 7. 29-23 (28×19); 8. 35×36 (B+)
A: 1. 11-2, joué dans la partie conduit à la nulle, 1. ...(13-18); 2. 2×35 (23-28!); 3. 35-49 (28-32); 4. 37×28 (38-42); 5. 49-27 (42-47); 6. 27×13 (47-41); 7. 28-22 (41-23).
B: un coup intermédiaire absolument nécessaire sur 2. 11-16 (23-28!); 3. 16×49 (28-32); 4. 49×9 (4×13) avec nulle. Le coup du texte a pour but d'éliminer le crochet des noirs.
C: il y a beaucoup de variantes pour les noirs mais elles perdent facilement. Exemple: 3. ...(38-42); 4. 37×48 (23-28); 5. 16-7 (18-22); 6. 7-11 (4-10); 7. 34-29 (10-14); 8. 48-42 (14-19); 9. 29-23 (B+)
10ᵉ partie

8. 1. ...(23-28); 2. 43-39 (13-18); 3. 39-34**A** (28-33)!; 4. 38×29 (27-32); 5. 24-19**B** (14×23); 6. 29-24**C** (32-38); 7. 25-20 (38-43); 8. 20-14 (43-48); 9. 34-29 (23×34); 10. 31-27**D** (22×31); 11. 36×27 (34-39!); 12. 14-9**E** (39-44!); 13. 23-19**FG** (44-50); 14. 19-14**HI** (48-34!); 15. 27-22**J** (18×27); 16. 9-3 (17-22); 17. 3-9**K** (34-18); 18. 9-3 (27-31); 19. 26×37 (18-12); 20. 3×28 (50×22); 21. 37-32 (22-36) (N+)
A: 3. 38-33 (27-32); 4. 33-29 (14-19); 5. 24×13 (18×9); 6. 29-24 (17-21); 7. 26×17 (22×11) et passage à dame du pion 32 (N+)
B 5. 34-30 (22-28); 6. 24-20 (15×33); 7. 30-24 (33-38); 8. 24-20 (14-19); 9. 20-15 (38-43); 10. 15-10 (43-49); 11. 31-27 (32×21); 12. 10-5[12. 10-4 (18-22); 13. 4×16 (28-32); 14. 16×38 (49×32); 15. 25-20 (19-24); 16. 20×29 (32-38); 17. 29-23 (38-32); 18. 23-18 (32-27); 19. 26-21 (17×26)!; 20. 18-12 (26-31)!; 21. 12-7 (27-49)!; 22. 36×27 (49×2) (N+)] 12. ...(13-19);13. 25-20 (21-27)!; 14. 20-15 (28-32)!; 15. 15-10 (49-40)!; 16. 10-4 (40-45); 17. 4×31 (17-21); 18. 26×17 (23-28); 19. 5×23 (45×48) (N+)
C: 6. 31-27 (32×21); 7. 29-24 (21-27); 8. 25-20 (27-32); 9. 20-14 (32-38); 10. 14-9 (38-43); 11. 9-4 (43-48); 12. 26-21 (48×2); 13. 21×12 (18×7); 14. 4×27 (N+)
D: 10. 14-9 (48-43); 11. 24-19 (18-23); 12. 19×28 (22×33) (N+)
E: 12. 27-21 (48-42); 13. 21×23 (42×3) (N+)
F: 13. 9-4 (44-50); 14. 4×11 (50×6); 15. 24-19 (48-30); 16. 19-14 (30-25) (N+)
G: 13. 9-3 (48-42); 14. 3×21 (42×20) (N+) par 44-50
H: 14. 9-4 (18-23); 15. 19×28(50×36) (N+)

I: 14. 9-3 (50-22)!; 15. 3×21 (22×31); 16. 26×37 (48×35) (N+)
J: 15. 9-4 (17-21)! (N+)
K: 17. 14-9 (27-31)!; 18. 26×37 (34-12) (N+)
11e partie

PAGES 104 ET 105

Bridge :

1. 2 ♦. Cue bid, agrée le fit ; le partenaire freinera à 2 ♥ avec une intervention faible.

2. 1 SA. 8 à 12 H en réponse à une intervention.

3. 4 ♥. Un barrage s'impose avec un fit énorme et une main irrégulière.

4. 2 SA. Pour montrer vos 8 points, votre partenaire décidera du contrat final.

5. 3 SA. Passez sous silence vos couleurs anémiques.

6. 4 SA. Quantitatif.

7. 3 SA. Votre partenaire est fitté ♦.

8. Passe. Votre partenaire va reparler.

9. 4 ♥. Votre partenaire est fitté, encourageons-le pour le chelem.

10. Jouez le 3 pour le 9.

11. Tirez Roi et As en tête.

12. L'entame du 3 ♠ semble montrer qu'Ouest n'a que 4 cartes à ♠. Tirer l'As de ♦ (écrasant le Roi), puis 10 ♦, on affranchira ainsi les carreaux en gardant les reprises en main nécessaires. Vous ne concéderez que 2 ♠ et 2 ♦.

13. Prendre l'entame de l'As, jouer le 2 ♦ pour le Roi et petit ♥ pour le Roi, couper un ♥ avec l'As ♦ et remonter au mort par la Dame d'atout. Jouer le dernier ♥ coupé du Valet et remonter au mort par le 9 ♦. Jouer ♣ pour le 10 ; Ouest remis en main doit jouer soit en coupe et défausse, soit nous donner une levée dans les couleurs noires. On coupera ultérieurement au mort soit deux ♠, soit un ♠ et un ♣.

14. Prendre l'entame et tirer deux coups d'Atout, constater le mauvais partage (sinon il n'y a pas de problème), tirer un deuxième ♣ maître et As ♥, ♥coupé. Il est primordial de jouer les ♥ après le deuxième coup de ♣ avant de couper un ♣ pour préserver les communications. ♣ coupé, ♥ coupé, ♣ coupé, ce qui affranchit le dernier ♣ et nous laisse en main pour enlever le dernier atout. On remontera au mort par l'As de ♦ pour encaisser le dernier ♣.

15. Malgré l'ouverture d'Ouest à ♣, il ne faut pas mettre la Dame à l'entame car le coup est sur table quelle que soit la place du Roi ♣. Prendre l'entame de l'As et tirer l'As d'Atout (Ouest défausse, sinon c'est trop facile !), tirer le Roi ♠ et couper la Dame ♣. Tirer deux coups de ♦ maîtres et couper le dernier ♦. Présenter le 2 ♥ pour le 10. Ouest en main est obligé de rejouer en coupe et défausse, ou dans notre fourchette ♥.

16. Atout pour empêcher les coupes.

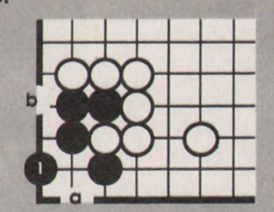
17. 10 ♣, couleur verte.

18. Couvrir le Valet de la Dame pour empêcher un laisser-passer du déclarant.

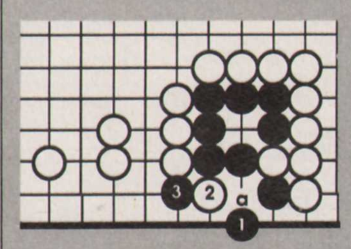
19. Rejouer le R ♦ pour faire sauter la reprise du mort.

PAGES 106 ET 107

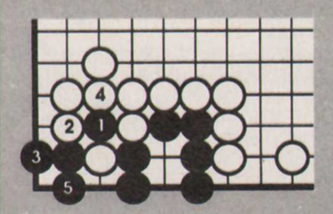
Go:



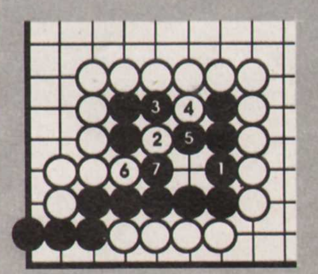
1: Oui. Le point vital est en 1. Ensuite **a** et **b** sont *Miai* (si blanc **a**, noir **b** et réciproquement). Si noir **a**, blanc 1 tue.



2: Oui. 1 est le seul coup; si blanc 2, noir capture avec 3. Si noir 1 en 3, blanc **a** tue.

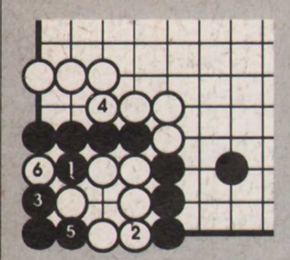


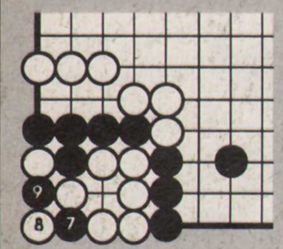
3: Oui. Il faut sacrifier une pierre en 1. Grâce à cette manœuvre, le noir a le temps de construire son œil avec 3 et 5.



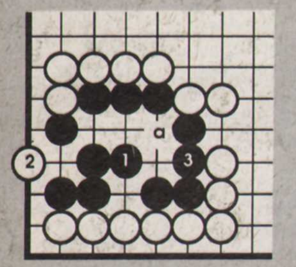
4: Réponses 1. non, 2. oui. Noir doit sacrifier une pierre supplémentaire; la menace en 5 lui donne le temps pour jouer 7. (Si noir 3 en 5, blanc 7.)

SOLUTIONS





5: Au mieux, un *Ko*. Comment approcher? Si noir 1 en 3, blanc 1 gagne le *Semeai*. Le sacrifice en 5 est obligatoire et 7 le Tesuji pour obtenir le *Ko*.



6: Après 1, tout est facile, mais si noir commence en 2 ou 3, blanc coupe en **a** et tue.

PAGE 108

Tarot :

1.

a. 42,2 %. Presque une fois sur deux, le Chien vous permet de structurer une couleur 5e et d'effacer une carte perdante.

b. 30,5 %. Près d'une fois sur trois, un Roi vient s'intégrer à une main qui en est dépourvue.

c. 43 %. Avec huit tarots, la possibilité de constituer une poignée n'est donc pas négligeable.

2.

34,9 %. L'appréhension de perdre un temps précieux incite la plupart des joueurs à jouer la Dame au second voyage. Les probabilités nous prouvent ici qu'elle est pratiquement condamnée.

3.

36 %. Ce pourcentage relativement élevé explique en partie la propension des joueurs à éviter de chasser avec deux Bouts. En effet, chercher à s'emparer d'un Petit « accroché » va devenir la cause d'une importante perte de points provoquée par de multiples défausses.

4.

68.2 %. Cette situation est intéressante, car nombre de joueurs estime devoir jouer trois fois maître à l'Atout. Cet acte instinctif n'est pourtant nullement justifié par les probabilités.

5.

42,8 %. Là encore, beaucoup jugent bon de pratiquer un jeu de sécurité en jouant un coup « à blanc » afin d'éviter une charge adverse. Bien qu'il paraisse plus efficace de jouer les trois honneurs, il est vrai que ce pourcentage laisse une large place à l'intuition.

6.

25,8 %. Conserver une longueur 5e dénuée de plus-value ne constitue guère une force. Néanmoins, avec un nombre d'Atouts satisfaisant, son affranchissement est fiable trois fois sur quatre.

7.

44.7 %. Comme on le constate, ce cas de figure n'est pas rare. Posséder autant d'Atouts que de cartes dans sa longue représente toujours une situation précaire. Il est hors de question de jouer un seul coup d'Atout.

8.

29,5 %. Outre l'intérêt de se séparer d'une couleur 6e pour prendre des points vulnérables, il faut demeurer conscient des risques de surcoupe immédiate qui sont de l'ordre de près d'une fois sur trois.

PAGE 109

Backgammon:

1. Si vous avez eu le courage d'apprendre les tableaux donnés dans *J&S* n° 49, la solution est immédiate; sinon, un décompte précis des dés qui permettent à Blanc de sortir ses deux pions en un coup vous donne 19 jets favorables sur 36 possibles, soit une probabilité de 53%. Blanc a donc l'avantage, et doit doubler; Noir, avec une probabilité de gain de 47%, doit évidemment accepter...

2. Les dés qui ne font pas sortir Noir en un coup sont tous les dés comprenant un 1, soit 11 cas sur 36; c'est supérieur à 1/4 des cas, et donc suffisant pour que Blanc accepte le double.

3. Les seuls dés chez Noir qui ne laissent pas de blot sont 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 2-1; les 29 dés sur 36 restants laissent au moins un blot, et parmi ceux-ci les dés comprenant au moins un 1 ou un 2 laissent deux blots. Blanc a donc une probabilité de frappe largement supérieure à 1/4, mais il doit cependant refuser le double. En effet, il perdrait une partie au moins double (et souvent triple) dans presque tous les cas où il raterait Noir; de plus, il lui faut probablement frapper deux blots pour avoir une chance sérieuse de gagner la partie.

PAGE 110

Othello:

1. G7 laisse 4 trous pairs dans lesquels Noir devra jouer le premier, et permet à Blanc de gagner 35-29 après B1/B2/G1/H2/H7/H8/A8/A7 (avec de nombreuses interversions de coups possibles).

2. A6/A8/A1/B7/B8/P/B2 permet à Noir de jouer le dernier coup au Nord-Ouest et au Sud-Ouest et de gagner 33-31.

• B7/A6/A1/A8/B2/B8 perd 33-31: après A8, Noir n'a pas d'accès en B8 et doit laisser le dernier coup à Blanc dans le coin Sud-Ouest.

• Si Noir joue A1, Blanc répond A6. A ce moment-là, si Noir joue B7, Blanc répond A8 et la remarque précédente est encore valable; si Noir joue B2, Blanc gagne 36-28 après B8/B7/A8.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing et développement :
Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant

T'OCCUPE ON S'OCCUPE DE T'OCCUPER



faites vos jeux... misez sur:

les relais-boutiques JEUX DESCARTES

jmt

JOUEZ A MAD MAX

CAR CRASH !!

CAR CRASH

Donne-moi ton pseudo

ENVOI

Plongez à fond les manettes dans l'univers de CARCRASH : aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers !

3615 JEST

MINITEL